LA REVUE DE TOUS LES JEUX MICRO ET VIDEO



Vixen : Retrouve-moi à l'intérieur



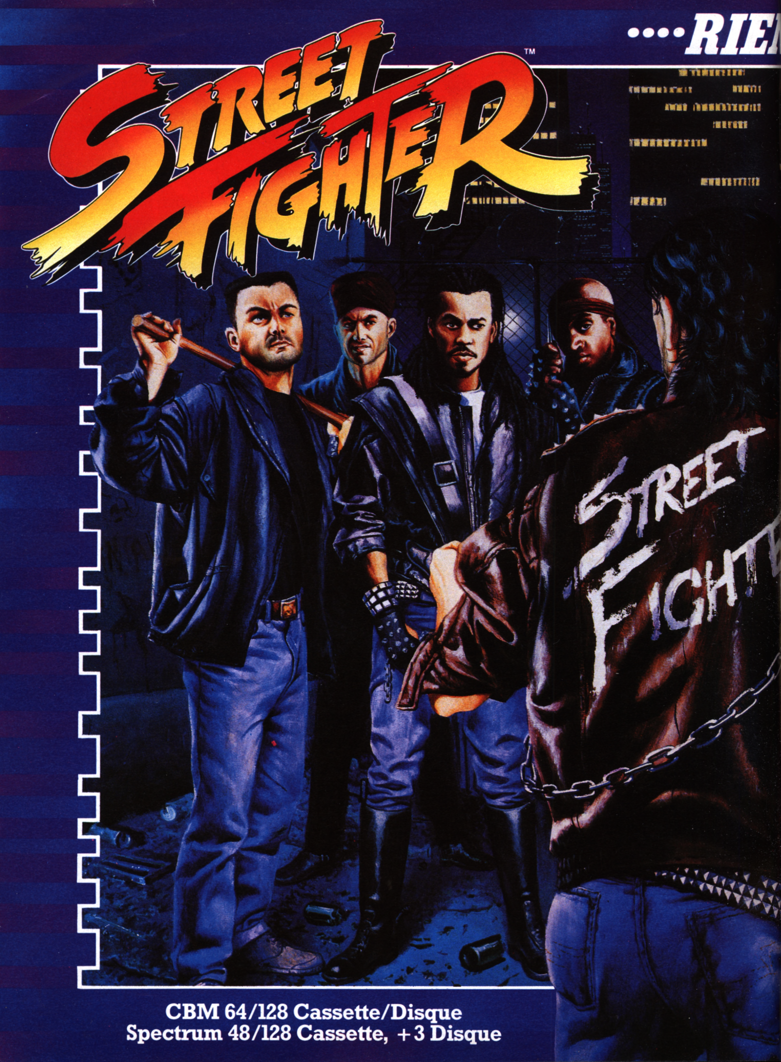
IMPOSSIBLE MISSION II : SUPER RESCUE

4e DIMENSION : EXPLORA

LA BASTON DES VACANCES : JEU DE PLAGE

M 4667 - 9 - 17,00 F
3794667017002 00090

N° 9 – JUILLET AOÛT 1988 – 17 F



....RIEN
STREET FIGHTER™
STREET FIGHTE
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum 48/128 Cassette, +3 Disque

NE VOUS BARRE LA ROUTE



Photo d'écran de la version Spectrum



Photo d'écran de la version Amstrad


Photo d'écran de la version CBM 64/128



Photo d'écran de la version Atari ST

ACTION DE MACHINE A SOUS EXPLOSIVE!

Vous bataillez votre chemin à travers le globe en affrontant la force fabuleuse de 10 terribles chefs de file du combat au corps à corps.

"UN CLASSIQUE DE SINCLAIR"

"Un jeu de combat très impressionnant qui bat très facilement Renegade. Allez casser quelqu'un." *Sinclair User*

"Il est rapide, joli et très dur." Your Sinclair

CAPCOM™

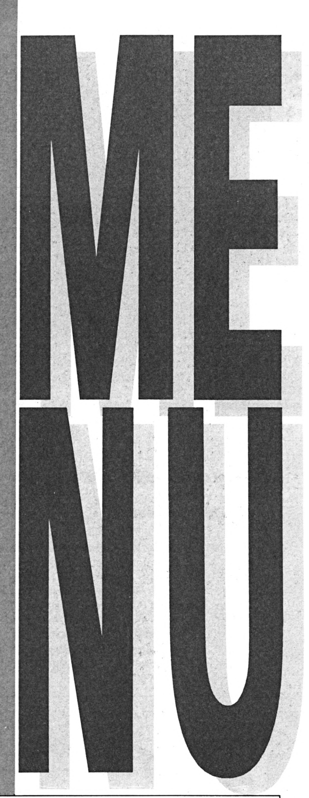
DES GEANTS DANS L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEOS

Amstrad Cassette/Disque
Atari ST Disque Amiga Disque

GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Tel: 021 356 3388



10 Grands
Succès d'Arcade
DEMANDEZ CE PACK SPECIAL DE CETTE FORMIDABLE COLLECTION DE JEUX VIDEO
KONAMI
LA COLLECTION
Mikie
Il se lance dans un jeu fou dans la classe, dans la salle des casiers, et la cafétéria de l'école. Hardi, vas-y, s'attaque aux portes, lance des balles ainsi que des tartes à la crème . . . mais pouvez vous lui faire donner sa lettre d'amour à sa petite amie?
JAIL BREAK
C'est le cauchemard de tout gardien de prison – les prisonniers se sont évadés et se sont emparés de la ville. Il s'agit de criminels endurcis, armés jusqu'aux dents et n'ont pas peur de vous descendre tous. Ils n'ont rien à perdre à part la vie. Alors débarquez, abattez-les et raflez-les. C'est un jeu d'enfant.
GREEN BERET
DELIVRES LES PRISONNIERS
Vous êtes le GREEN BERET, une machine de combat professionnelle. Votre mission est de vous infiltrer dans les quatre installations de Défense Strategique Ennemie – vous êtes tout seul et contre tous. Avez vous l'habileté et l'energie nécessaires pour réussir?
Vous vous retrouvez avec huit adversaires de plus à vaincre à mesure que vous perfectionnez vos techniques de karaté et progressez pour devenir ceinture noire. Des mouvements d'attaque authentiques, et 4 lieux différents contribuent à créer une ambiance extraordinaire et très réaliste.
Konami
Shao-lin's Road
Notre héros a enfin matrisé l'art martial secret "CHIN'S SHAO-LIN", mais il se fait prendre par des triades. Echappez vous à l'aide de coups de pied et autres pouvoirs secrets et retrouvez le chemin SHAO-LIN de la liberté!
NEMESIS
La planète Némésis, se retrouve attaquée de toutes parts par ses anciens ennemis, des êtres de l'amas galactique sous-espace Bacterion. Il vous faudra prendre votre courage à deux mains et toute votre concentration pour gagner. Préparez-vous pour le décollage!
HYPER SPORTS
Suite du défi de "TRACK and FIELD". Tir à l'arc, tir au pigeon et haltérophilie ne sont que quelques-uns des événements présentés afin de mettre a l'épreuve votre habilité et votre énergie.
Vous pouvez presque sentir la tension du grand match déborder de l'écran . . . La foule vous renverse presque! Vous retournez le service à l'aide d'un revers lifté, et en suite vous coupez la balle d'un coup droit, la balle rebondit très haut après le lob défensif de votre adversaire . . . et SMASH! . . . un grand coup pour ouvrir la marque . . . mais ce n'est que votre premier point! Jouez téte-à-tête ou contre votre ordinateur dans le premier et meilleur jeu de simulation de ping-pong de Konami qui soit.
PING PONG
JACKAL
JACKAL est remplacé par IRON HORSE pour le Commodore
Lancez-vous dans cette aventure et vous n'en ressortirez pas . . . à moins d'avoir de la chance, et d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être bien entrainé et casse-cou. Le plan-codé JACKAL- consiste à placer une équipe de 4 troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Celles-ci doivent délivrer un groupe de prisonniers et, tout en subissant des attaques constantes, les amener aux helipads. L'objectif final est d'écraser le quartier général enemi. Rien de plus simple! Allez, au travail.
Yie Ar KUNG-FU
Votre but final est de devenir grand-matre mais pour celà il vous faut vaincre divers adversaires, chacun plus dangereux que le précédent. Ils disposent de d'armes et de techniques différentes et il faut en venir à bout grâce à six sortes d'attaque.
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.
ocean
AMSTRAD
COMMODORE
ocean is the registered trademark of Ocean Software Limited



SKATE CRAZY

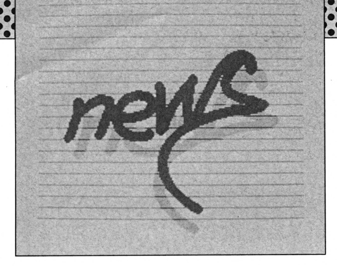
Flash pour une couverture...

Gremlin rend hommage à Game Mag à l'occasion de la sortie de "Skate Crazy". En effet, l'écran de présentation du jeu reprend la couverture du premier numéro de votre revue (le petit Freddy). Game profite de cette occasion pour organiser un concours dès la rentrée. A gagner, des tee-shirts et des casquettes aux couleurs de Freddy ainsi que des disquettes du jeu et des patins à roulettes.

Game Mag est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. **Directeur de la publication :** Jean Kaminsky. **Rédactrice en chef :** Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Yves Huitric. **Comité de rédaction :** Laurent Charbonnel, Stumpik, Captain, Katy Haswell, Thierry Platon, Septh. **Illustrateurs :** Mokeit, Thiriet. **Directeur de la fabrication :** Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire de rédaction :** Gaëlle Pillot. **Maquettistes :** André Lévy, Thierry Martinez. **Montage :** Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Balleriaud. **Photocomposition :** LPI.

Impression : La Haye-les-Mureaux.
ADMINISTRATION
Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 16 (1) 43.98.01.71. **Comptabilité :** Marie-Françoise Sauval-Laplace.
REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. (1) 43.98.22.22.
Publicité : Sylvie Houeix, Christine Gourmelon, Thierry Cagnion. **Assistante de publicité :** Christine Bédrines.

Commission paritaire : n° 69 595.
Dépôt légal : 3e trimestre 1988.



Le tatou a cinq ans

Si vous pensez Tatou = Ubi Soft, vous avez tout faux ! Alors, Tatou = qui ??? Infogrames bien sûr, c'est pas trop tôt. La firme de Villeurbanne, celle qui vous fait « Bobo », qui digitalise les histoires de Bob Morane, qui s'occupe « d'affaires » et vous présentera bientôt la belle Pélisse (cf. la « Quête de l'Oiseau du Temps ») sur vos écrans, a cinq ans. Cinq ans, pendant lesquels Bruno Bonnel et Christophe Sapet ont créé des multitudes de jeux, élevé leur CA de 1 à 96 millions de francs, implanté leurs titres dans 15 pays (dont le Japon et les Etats-Unis) et concrétisé cette expansion au sein de Tatou SA (holding comprenant entre autres Infogrames jeux, Infogrames Télématique et son serveur Otelo, Ere et Cobra Soft). Cet anniversaire est aussi l'occasion de la création micro du plus célèbre personnage de bande dessinée, Tintin ! Si tu comprends, comme dit le communiqué de presse « le groupe Infogrames, une croissance spectaculaire », Tatou compris. Ouaff, ouaff, ouaff ...

Amstrad et Sinclair : histoire de labels

Vous vous souvenez peut-être qu'Amstrad (en l'occurence Alan Michael Sugar) avait racheté l'an passé la firme de Sir Clive Sinclair, ou du moins sa branche micro-informatique. Jusqu'à présent, Amstrad ne s'en était pas beaucoup servi, sauf pour commercialiser le Spectrum Plus II, micro resté très loin derrière dans le sillage du CPC. Selon notre confrère « Stratégies », tout devrait changer dès cette prochaine rentrée. Amstrad affirmant de plus en plus sa volonté de s'imposer dans le domaine professionnel, conserverait son label Amstrad pour les PCW et PC ; tandis que *Sinclair* serait réservé à la gamme familiale, c'est-à-dire celle que vous connaissez tous : les CPC. Dès lors, on peut jouer au jeu des devinettes : comment pourraient s'appeler nos autres confrères « Am-Mag » et « Amstrad 100 % ? »

Festival de la micro : vous y verrez toutes les nouveautés

Retenez bien ces dates : vendredi 14, samedi 15 et dimanche 16 octobre. Ce sont celles du second Festival de la micro : unique salon principalement consacré à la micro familiale et grand public. Ce qui veut dire que vous y trouverez tous les nouveaux jeux de la rentrée, que vous pourrez les tester sur place, en acheter, jouer sur les nouvelles machines d'arcade et découvrir vos micros préférés à des prix « zincroyables ».
A tous points de vue donc, ce salon sera véritablement le vôtre, ne manquez pas d'y participer. Festival de la micro, Espace Champerret à Paris, métro Pte de Champerret.



THE KICKSTART

Numéro 8.Edition du mois de mai 1988

DITO.........

Chers amis bonjour.Voici déjà le septième numéro de *THE KICKSTART*. Nous constatons avec joie que vous vous intéressez de plus en plus a la vie de votre journal.Nous vous en sommes bien sûr très reconnaissant.L'actualite Amiga etant tres riche ce mois-ci. celle-ci prend beaucoup de place.Nous avons donc été obligés de suprimer trois rubriques: Technonews. The Kickmusic et un superbe article que nous avez envoyé M.Levasseur de Lauzerte (Nous le publirons le mois prochain).En attendant. nous vous souhaitons une ***excellente lecture !***

LES TITRES

SOFTEST
LE SAVIEZ-VOUS ?
UN DIGITALISEUR DE SON A 50 FRS
BANC D'ESSAI:DELUXE SOUND
LES VIRUS (SUITE)
CONCOURS
TRUCS ET ASTUCES
UNE NOUVELLE RUBRIQUE: BIZARRE
ETC.........

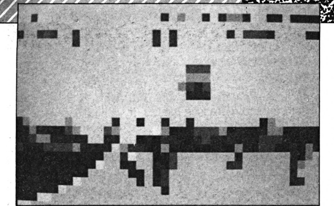
Exclusif COMMODORE USA VS COMMODORE RFA

Vous savez tres certainement que la direction de Commodore internationale se trouve aux Etats-Unis avec à sa tête Irvin GOULD.Le soi-disante sous-direction qui en realité n'est qu'une succursale de CBM. se trouve elle en Republique Federale Allemande.Mais depuis quelques temps. cette fameuse sous-direction prend de plus en plus d'importance au niveau mondial.Ceci n'arrange pas les choses de Commodore USA. qui d'apres certennes rumeures de plus en plus persistentes. risque de se faire racheter par CBM RFA.Une Affaire à suivre de tres pres.

1

The Kickstart : un fanzine pour Amiga

Décidément, les possesseurs d'Amiga ont eu raison de se plaindre à gauche et à droite du manque certain d'informations concernant leurs machines : beaucoup de gens cherchent actuellement à les rassasier. Tant mieux. Aujourd'hui, je vous présente donc rapidement un nouveau « The Kickstart », petit fanzine créé par des hobbyistes, entièrement dédié à l'Amiga. Son rédac'chef, Franck Delhomme vous invite à le contacter pour envoyer vos contributions littéraires ou pour vous abonner directement. Dans « The Kickstart », vous trouverez entre autres informations utiles un concours chaque mois, des tests de matériels, des PA, des reportages et même des réductions sur certains articles. Ce mensuel se promet d'être dans votre boîte à lettres chérie chaque premier du mois.



A propos de salon ...

Le temps que je vous donne les dates des salons les plus importants pour nous tous, voilà celles du PCW Show de Londres : du 14 au 18 septembre prochains. Pour ceux qui ne le savaient pas encore, le PCW Show est la plus grande manifestation de micro-informatique familiale et ludique du Royaume-Uni. Pour nous autres Français, c'est surtout le lieu où nous découvrons en général tous les futurs hits de Noël, toutes les tendances ludiques de l'année. Cette année, grande première, des éditeurs français seront présents : Ubi Soft, Fil et Infogrames.

Grand concours Sega/Game Mag : résultats de la première sélection

J'imagine qu'il s'agit là de résultats que vous attendez tous impatiemment, aussi, sans plus tarder : voici la liste des dix premiers et heureux gagnants.

1er : Anthony Gonzalez. Il gagne la console Sega avec ses deux joysticks + les lunettes à cristaux liquides + le Light Phaser + un jeu utilisant le relief.

2e : Jean-Michel Turpin. Gagne la console avec les lunettes + un jeu en relief.

3e : Jérôme Klos. Gagne la console avec le Light Phaser + trois jeux de tir.

4e : Gilles Gobert. Gagne la console avec la manette de jeu Sega.

Du 5e au 10e : ils gagnent tous une console. Pascal Schalck - Lilian Perrier - David Roger - Olivier Rakotovao - Jean- Christophe Duponchel - Olivier Laurelut.

Les résultats de la sélection numéro 2 seront publiés dans Game Mag 10 (septembre 1988). En attendant, vous les heureux premiers, recevrez vos lots par la poste.

Ata Ata Hoglo Hulu

Hein, c'est du titre qui intrigue ça ? C'est du titre que vous ne voyez pas tous les jours ??? Figurez-vous que vous ne le devez même pas à nos cerveaux toujours en quête d'insolite, mais à Philippe Ullrich, directeur de collection de Ere International. (Je sais, cette imagination débordante nous en a fichu un coup, mais nous devrions pouvoir surmonter l'épreuve, relever le défi, dépasser nos limites, écraser ce record, bref terrasser l'intellect du grand prêtre Ullrich). Mais revenons-en à cette incantation : qu'est-ce à dire ? Il s'agissait de la première phrase magique destinée à accueillir dans ce bas-monde l'EXXOS, au cours d'une soirée initiatique à laquelle étaient conviés tous les noms de la micro-informatique, (donc moi !) pour s'empiffrer de quelques joyeux petits-fours. Entre un éclair au café et une tartelette à la mousse de saumon — faut oser — nous apprîmes qu'Ere International avait fait 25 % de son chiffre d'affaires à l'exportation pour la saison 87-88 et visait les 40 % pour la saison suivante. Consécration internationale qui fit mûrir dans les esprits de Viau, d'Ullrich, de Fadanelli, Rho, Bouchon, Herbulot, Dublanchet et j'en oublie, le projet impérieux de changer de label. Ainsi est né EXXOS. Tous les prochains jeux Ere Informatique sortiront sous ce label évoquant le surnaturel, le fantastique et la science-fiction : ces trois domaines étant les principaux inspirateurs des scénaristes de Ere. (Pour les fans de BD, j'ajoute que le parrain d'EXXOS est Jodorowski, vous comprenez tout.) Et si vous voulez encore mieux cerner le look des prochaines productions Ere, sachez que l'ancêtre des « Exxociens » est... l'*Arche of the Capitaine Blood,* of course. Pour ces cinq ans d'existence, l'équipe d'Emmanuel Viau confirme donc sa vocation créatrice et internationale. Er tot Zaglo Hulu Hulu : qu'on se le dise.



Concours Microprose/Game Mag : une voiture pour les vacances

Non, ne regardez pas tout de suite la liste, il y en a tant qui vont être déçus ! La voiture radio-guidée que voici que voilà pas était tellement convoitée que la rédaction de Game a littéralement croulé sous le courrier ... Bon, évidemment, les questions n'étaient pas trop difficiles et puis, avouez que vous étiez bien aidés.

Allez, ne moisissez pas plus longtemps, je ne saurais vous faire languir davantage. Eh bien, l'heureux futur possesseur est J-C. Liechtlé à Wittenheim (d'ailleurs, c'est notre alsacienne de Mireille qui a tiré sa carte !).

Bon, récapèpètulons depuis le bédut :

J-C. Liechtlé (Wittenheim) gagne la voiture radio-guidée + deux jeux.

Pascal Monteil (à Marseille té cong) recevra le joystick Suncom + deux jeux.

Bruno Toumi (Istres) gagne un jeu + un joystick.

Les sept suivants gagnent un jeu :

Michel Reymond - Marseille ;

Cédric Jouanneau Elancourt;

Bruno Gallier - Muret;

Thomas Quef - Le Val;

Didier Duffay - Paris;

Jean-Michel Fiere - Marseille ;

Jonathan Becerra - Paris.

Vous avez remarqué ? Ils sont forts à Marseille ! En tout cas, tout le monde recevra bientôt son lot par la poste. De quoi passer de bonnes vacances.



4000 F de jeux offerts avec le 520 ST !

Où ça, où ça ??? Pas en France malheureusement, mais en Grande-Bretagne. Grosse déception !
Il faut vous dire que là-bas, l'Atari 520 ST avait augmenté il y a quelques semaines de 100 £ (soit un coût total d'environ 4000 F, c'est-à-dire 1000 F de plus que chez nous). Alors pour faire en sorte que les ventes de l'été ne chutent pas, Atari GB lance ce nouveau packaging époustouflant : pour 4000 F les fans anglais peuvent désormais se payer d'un coup le 520 plus vingt-deux jeux (d'une valeur de 4140 F environ). Attention vingt-deux jeux et pas des moindres, jugez-en vous même : *Enduro Racer, Defender of the Crown, Tetris, Arkanoïd, Trailblazer, Marble Madness* et *Warlock* pour ne citer que ceux-là.

Alors évidemment, vous vous demandez tous quand Atari France nous fait le même » coup » ? Et bien nous ne le savons pas avec précision (merci Game Mag ... ouais, ouais, bon on fait ce qu'on peut), mais enfin tout de même, la firme d'Elie Kenan nous a affirmé que lors du Festival de la micro (mois d'octobre je vous le rappelle) nous pouvions nous attendre au lancement de telles opérations. Ceci dit, histoire de vous faire saliver, mais aussi de vous dire : » Si vous avez l'intention de vous payer le 520 de vos rêves, attendez donc encore un tout petit peu ». A part cela, Atari devrait également relancer lors de ce Festival sa console. Mais celle-là, je n'ose plus trop en parler, tant son lancement est long et difficile. (Peut-être pourrait-on l'appeler Ariane ?)

Spécial Sicob Forum

Tous ceux d'entre vous qui sont autant intéressés par le professionnel que par les jeux, peuvent aussi prendre date dès à présent pour le « Spécial Sicob Forum » (nouvelle dénomination plus ou moins farfelue pour le bon vieux Sicob). Il se tiendra du 19 au 24 septembre au Bourget.

Explora : une toute nouvelle sauvegarde en cours de partie

Si vous ne connaissez pas encore *Explora*, tournez les pages qui suivent et vous « tomberez » sur le test de ce jeu vraiment extraordinaire. (Personnellement, *Explora* est peut- être l'un des jeux qui m'ont le plus emballée dès sa première prise en mains). La société éditrice d'*Explora* nous a demandé de vous avertir de la possibilité d'obtenir une option de sauvegarde en cours de partie, ce que nous nous empressons de faire ! Infomédia précise : « de plus, les codes de couleur litigieux de la protection ont été modifiés ... Infomédia tient également à préciser que l'utilisation de cette sauvegarde est un handicap pour parvenir à la solution finale de la course contre le temps. » Si vous souhaitez la mise à niveau nécessaire de votre logiciel, voici ce qu'il vous suffit de faire : vous renvoyez par courrier la disquette Boot-Disk si vous avez la version Amiga et la disquette Data Disk si vous possédez la version Atari. La seule chose qui vous sera demandée est une participation aux frais d'envois postaux de 3,70 F. Proposition que nous avons tous remarquée, tant il est vrai que certains éditeurs feraient bien d'en tirer des leçons ! (C'était mon quart d'heure « Café du Commerce »).
Infomédia, BP 12, 66270 Le Soler.

Les épreuves d'informatique au bac : c'était la première année

Autant vous le dire tout de suite, pour cette première année d'épreuves d'informatique au bac, les sujets n'avaient pas de quoi vous affoler. Tant mieux ! L'un de nos estimés collaborateurs, Laurent Charbonnel, ayant planché récemment, nous a rapporté ses sujets, histoire d'en faire bénéficier tous ceux d'entre vous qui s'y colleront l'année prochaine. Voici quelques-unes des questions (Laurent est en terminale C, on n'est pas des minables chez Game !!!) :

— rédiger un texte de 200 à 300 mots expliquant un projet informatique (ça c'est intéressant !!!),
— quels sont les éléments qui composent l'unité centrale d'un micro-ordinateur ?,
— quels sont ceux qui sont déterminants pour caractériser ses performances ?,
— « On veut écrire un programme qui lise un texte ne comportant que des lettres majuscules et des caractères espaces et qui vérifie si cette réponse est conforme à la règle du jeu : rédigez en Basic, LSE ou Pascal la ou les procédures qui permettent de déterminer si la réponse est correcte. »

Vous voyez, rien dans tout cela de bien sorcier.

Lotowatch : la montre pour gagner au Loto

C'est une montre pour fatigués congénitaux (et quand je dis congénitaux, je suis polie !). Elle a un petit microprocesseur qui vous permet de sélectionner au hasard de 5 à 26 chiffres sur un total de 30 à 40 chiffres. Une montre-gag pour fanatiques de loteries. A mon avis elle ne sert à rien, mais Setton-jamais comme dirait mon ampli. Elle commence juste à être importée de Hong Kong : vous devriez la trouver dans les gadgeteries.

Club Sega : il démarre vraiment !

Sega nous a demandé de vous rassurer : le club Sega fonctionne réellement depuis quelques semaines. Cette « pub », nous la faisons volontiers à Sega, sachant pertinemment que plus d'un parmi vous attend cette nouvelle avec impatience. Alors l'importateur français des consoles japonaises rouges et noires

vous « prie de bien vouloir l'excuser » pour le retard pris à vous recontacter, mais il a vendu tellement de consoles qu'il n'avait plus le temps de faire autre chose !!! (Vous n'en êtes que plus nombreux à attendre). Si vous n'avez pas d'ores et déjà reçu d'informations venant des organisateurs du club, vous ne devriez pas tarder à trouver du courrier dans votre boîte aux lettres. Quant à ceux d'entre vous qui se demandent encore comment adhérer à ce club, sachez que le coupon d'inscription se trouve à l'intérieur de la boîte d'emballage de votre console neuve.



Ma révérence à moi

Ciao les p'tits loups ! Je m'en vais. La mère Mireille vous quitte pour plusieurs mois.C'est pas que je n'vous aimais pas, non bien au contraire. C'est que j'm'en vais mettre au monde un petit bébé. Tout mignon, vachtément intelligent, le futur maître de l'univers. (Paraîtrait même que ce serait la future impératrice de la galaxie, je ne pouvais faire moins !!!).
Je vous laisse aux mains du Huitric, alias Michel Roveau ou « mon Yvounet » comme dit Gaëlle, qui elle aussi continue de trimer et même pendant les vacances. Amusez-vous bien, moi, j'ai autre chose à faire ... Bisous.



RETROUVEZ-LES A LA RENTREE

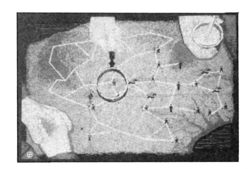
Infogrames, Cobra Soft, Rainbird, Loriciels nous préparent les nouveautés de la rentrée. Alors, léchez-vous les babines en attendant !

Opération Jupiter

(Infogrames)
Prise d'otages à l'ambassade, en plein week-end. Résultat, le commandant Cavendish et ses hommes, le Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale (GIGN), sont mobilisés. Mission : prendre d'assaut l'ambassade. Et libérer les otages, bien sûr ...

Les tuniques bleues

(Infogrames)
Suite de la collection « Spirou » Présente..., avec les aventures farfelues du sergent Chesterfield et du caporal Blutch.
En 1862, la guerre de Sessession n'a pas cessé c'est sûr. Les nordistes (en bleu) et les sudistes (en gris) s'affrontent dans des batailles sanglantes. Deux nordistes, pourtant, viennent semer la pagaille au sein de cette atrocité : Chesterfield et Blutch... La BD était excellente, j'espère que le soft l'est tout autant.

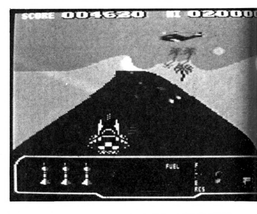


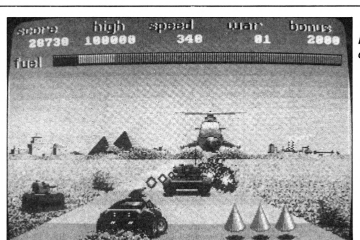
Maxi bourse

(Cobra Soft)
Changement de style pour Cobra Soft, après les *Ripoux* et la *Marque Jaune* : le serpent s'attaque aux finances. Il s'agit en fait de l'adaptation du jeu de société du même nom, qui vous met à la tête d'un gros capital et au défi de le faire fructifier. Tous les coups, bas de préférence, sont permis...

Chez Elite...

— *Space Harrier* arrive sur ST. Contrairement à la version Amstrad — sortie voilà plus d'un an ! —, les gra-





Fire & Forget de Titus

C.E.S. DE CHICAGO

Durant les premiers jours de juin s'est tenu le dernier CES de Chicago. Ce fut l'occasion pour certains d'affirmer leur leadership, pour d'autres, de faire leurs premiers pas sur le marché nord américain.

L'évolution du marché de la micro-informatique familiale aux Etats-Unis surprend parfois les européens que nous sommes. En effet le marché des consoles de jeu s'y développe à nouveau assez fortement.

7 MILLIONS AU SOLEIL

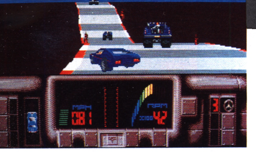
Le grand bénéficiare de cet engoûment du particulier pour les consoles de jeu est sans conteste le constructeur nippon Nintendo. Le parc US installé représente presque 7 millions d'unités. Fort de cette réussite, Nintendo a décidé de s'attaquer dès la rentrée à l'Europe, où il était jusqu'à présent assez mal implanté.
Ce sont presque quarante cinq mille exemplaires de Zelda, qu'il compte vendre avant la fin de l'année (un jeu d'aventure et d'action). Les ventes de ce jeu ont dépassé le million aux Etats Unis.

PC FOR EVER

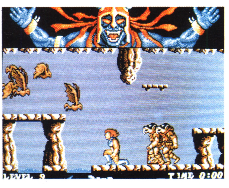
Le marché américain des micro-ordinateurs familiaux représente 20 milliards de francs et occupe la quatrième place du marché de l'électronique de loisir. Avec les logiciels, c'est la branche qui représente la plus grande marge de progression parmis la totalité de l'équipement électronique.
On trouve en tête de ce hit parade le PC et les compatibles qui sont à l'honneur dans les foyers yankees. Souhaitons qu'il n'en soit pas de même chez nous. Le PC ne présente aucune des qualités graphiques et sonores des meilleurs micros ludiques.

TITUS, LE GRAND YAKA

Enfin, la surprise du CES venait de français en la personne de Titus éditeur entre autres de Crazy Cars. Ce dernier possédait en effet un stand immense. L'éditeur en profitaiit d'ailleurs pour présenter sa dernière création Fire and Forget (un type Road Blaster). Nous avons de plus appris à cette occasion que Titus créait une filiale commerciale aux Etats Unis. Les locaux qui éxistent déjà couvrent tout de même une superficie de six cent mètres carré. Game ne peut que leur souhaiter bonne chance pour cette aventure américaine.



phismes sont pleins et colorés. Et le tout ne souffre d'aucune lenteur !
— *BombJack* est là lui aussi : le dévoreur de bombes envahit l'écran du ST, alors que *BombJack II* est sorti depuis presque deux ans sur 8 bits...
— *OverLander* est une course du style *OutRun,* mélangée de MadMax. Ça speede un max (justement) et c'est complètement mad (ouarf, ouarf).



— *AquaBlast,* le même version aquatique. Aux commandes d'un hors-bord, on y retrouve un peu de *buggy boy.*
— *Thundercats, Beyond the Ice Palace* et *Ikari Warriors* seront disponibles sur Amiga d'ici le mois de mai.

Corruption

(Rainbird)
Un autre jeu d'aventure de l'équipe de Magnetic Scroll. Après *The Pawn, The Guild of Thieves* et *Jinxter, Corruption* est leur quatrième production, qui vous met dans la peau d'un aventurier de la finance, doublé par votre associé. Menacé de prison pour fraude fiscale, votre seul but est maintenant de rétablir votre situation financière et votre réputation, et bien sûr de vous venger du malfrat...



Virus

(Rainbird)
Non, ce jeu n'en est pas un. Il s'agit plus simplement (?) de l'adaptation de *Zarch* sur Archimedes, par son auteur lui-même, qui était d'ailleurs déjà auteur d'Elite, si vous voyez la référence. Paysages en 3D et en couleurs, rapidité et action, tout semble faire de *Virus* un futur hit.

Verminator

(Rainbird)
Voyage au centre d'un arbre... *Verminator* vous met dans la peau d'un décontaminateur, engagé par la Société protectrice des arbres, pour exterminer tous les insectes nuisibles qui en rongent les racines. Plus de 250 niveaux sont accessibles, coloriés et variés. De l'arcade pure et dure.

Alien Syndrome

(Softek)
Un groupe de terroristes extra-terrestre a envahi une station spatiale, prenant en otage des ambassadeurs terriens sur plusieurs vaisseaux.
Téléporté d'urgence sur le premier, votre mission est bien sûr de détruire les aliens, et de délivrer les pauvres otages. Et même si vous y réussissez pour chacun des vaisseaux, il vous faudra encore en partir en quatrième vitesse : mauvais perdants, les aliens ont en effet déclenché une bombe nucléaire à retardement...

Starglider II

(Rainbird)
La suite de cet excellent jeu attendue depuis si longtemps est presque là...
Votre mission est à nouveau de combattre vos ennemis jurés, les Egrons, qui cette fois-ci ont construit une arme terrifique et diabolique, pointée tout droit sur Novenia, votre planète de naissance. Cette arme est telle qu'elle détruirait non seulement Novenia, mais aussi ses cinq satellites, soit plus de 10 milliards de vies !



Barbarian II

(Palace Software)
Eh oui, la suite des aventures du plus célèbre des barbares de la micro-informatique (juste après Sined, quand même) arrive enfin. Regardez l'écran : ça laisse rêveur, non ? (photo de la version ST).



All Stars

(Softek)
Une compilation de neuf jeux Softek pour le prix d'un seul : *Fairlight 1 et 2, Shadow Skimmer, Palitron, MindStone, Inside Outing, Brian Bloodaxe, Bobby Bearing et Warlock.* Du bon et du mauvais. Mais à ce prix là... En prime : une démo de *Garfield,* le prochain Softek.

Chez Loriciels...

Plusieurs nouveautés sont en préparation d'ici la rentrée :
— une simulation de rallye automobile, tirée de leurs aventures avec René Metge. Le décor : la Porshe 944 Turbo Cup, bien entendu ;
— *Mata Hari :* du même auteur que *Billy-la-Banlieue* et *Charly Diams.* Glissez-vous dans la peau de cette célèbre espionne.
— *Cobra II :* la suite des aventures de ce héros de dessin animé sur micro. De nouveaux personnages et des graphismes (paraît-il) superbes viennent enrichir le premier épisode. A suivre, et de près...
— le studio d'Annecy de Loriciels développe lui un jeu d'aventure-simulation, d'après une idée totalement inédite (impossible d'en savoir plus).

DESOLATOR

US GOLD - ARCADE

C64 CPC SPE



Une robuste carrure, des poings d'acier et une volonté à toute épreuve, voilà l'homme qu'il faut pour oser défier le vil seigneur Kairos au sein de sa propre citadelle. Le seul à posséder toutes ces qualités, c'est Mac le bûcheron. Dans l'obscurité naissante, notre preux chevalier se glissa à l'intérieur de l'étrange forteresse. Au fil de sa progression, les difficultés ne cessaient de s'accroître, les acolytes du serviteur de Satan devenaient à chaque pas plus nombreux et les pièges plus redoutables. Aux premiers niveaux, Mac va devoir libérer des enfants, captifs de mystérieux miroirs pour obtenir un Power Up le transformant en Machoman presque invincible. Ce n'est qu'au terme du cinquième niveau qu'il rencontrera l'infâme Kairos, auquel il devra se mesurer dans un singulier combat au corps à corps. *Desolator*, que les habitués des salles de jeux connaissent plutôt sous le nom de *Halls of Kairos*, est un superbe jeu d'arcade. L'adaptation de ce logiciel (sous licence Sega) par Us Gold est de toute première qualité et devrait remporter un aussi vif succès que *Gauntlet*, auquel il ressemble d'ailleurs fortement, un donjon en trois dimensions planes, de nombreux monstres, des passages secrets ... De plus avec *Desolator*, les sprites sont plus grands, les décors plus variés et ce dernier possède un objectif final, ce qui n'était pas le cas de son illustre prédécesseur. Un logiciel qui se retrouvera certainement bientôt en tête de nombreux hit-parades.

Christian Roux

Michel Roveau : Gauntlet II vient de sortir et bien qu'il possède l'avantage de pouvoir être joué à quatre joueurs (Atari ST), Desolator se révèle être un logiciel bien plus intéressant renouvelant un peu le genre. Comme son illustre prédécesseur, Desolator est adapté de l'arcade (Sega) et n'a pas perdu en qualité lors de la conversion : 15/20.

Mireille Massonnet : à la grande différence des deux Gauntlet, Desolator propose un but à l'arcade. Pas spécialement esthète en matière de jeu style Gauntlet, je reconnais que Desolator m'a bien plus intéressé que Gauntlet II (dont j'attends bien sûr le doubleur de joystick pour jouer à quatre) : allez, 16/20.



CHAMBRES









Vous avez quitté la demeure familiale (un superbe château de la Loire) depuis bien longtemps. Le baron Onuphre de Lauzier (votre père) vient de finaliser la découverte de la machine à explorer le temps, la bien nommée Explora. Cet engin permet de voyager tout autour de la planète, dans le passé comme dans le futur... Malheureusement la cupidité humaine existe, et depuis quelques temps, les faits et gestes de son domestique l'inquiètent. D'ailleurs le baron aurait du s'en préoccuper un peu plus, un jour de l'année 1922, son domestique l'assassine et disparait dans le futur.

Prévenu du meurtre de son père, le joueur retourne au château familial pour s'entendre inculper de meurtre. Heureusement, le père avait aussi prévu cela et informe son fils, dans son testament, de ses craintes au sujet de Richard, le domestique familial. En outre, il laisse à proximité du testament la photographie de ce dernier. Le vieil homme indique encore qu'il a dissimulé quatre cartes magnétiques dans diverses pièces du château. Chacune d'elles ayant pour principale utilité de permettre d'accéder à une époque du passé. Le joueur visitera en effet la préhistoire (33172 avant J.C.) ; l'Egypte (1100 avant J.C.) ; le Mexique (750 de notre ère), en plein déclin de la civilisation Maya, et l'Inde (1605).

Mais, lors de ces précédents voyages, le baron a dispersé les fragments d'une cinquième carte magnétique, chaque morceau se trouvant dans une des époques du passé. Si le joueur parvient à retrouver tous ces fragments, il possèdera la clé lui permettant d'aller voyager dans le futur et alors de retrouver Richard, le domestique meurtrier. Seulement Explora, la mystérieuse machine à voyager dans l'espace-temps, est dissimulée dans une pièce secrète du château. Où se trouve donc le laboratoire de votre père ?

Après la découverte de cette extraordinaire machine, vous pourrez enfin vous propulser dans le passé. Mais pour pouvoir vous projeter dans le futur, vous devrez traverser les époques du passé dans un ordre très précis. Aucune manipulation ne se fait au clavier ! Tout s'exécute par cliquage de la souris sur deux rangées d'icônes, ainsi que sur une rose des vents pour se diriger. Chaque icône représente une action (monter, descendre, poser, observer, prendre, retourner, etc.). Sa simplicité d'utilisation met ce jeu à la portée de tous. Mais attention, n'en déduisez pas qu'il est facile, car vous rencontrerez de nombreux



CUISINE



SALLE A MANGER

OBJETS A TROUVER DANS LE CHATEAU

Un briquet, un coffre, de l'argent, une bouteille de vin, une corde, 4 cartes magnétiques, un code, 2 clefs, une paire de gants, une bougie, des fusibles et une boule d'escalier.



Captain : Beaucoup plus porté sur les jeux d'action que d'aventure, je me suis pourtant plongé dans Explora dès que je l'ai découvert (sur Amiga bien évidement). Si le Manoir de Morteville m'avait un peu inspiré, que dire d'Explora sinon que ce soft m'a littéralement emporté. Sans jeu de mot je n'ai pas vu le temps passer en y jouant: 17/20.

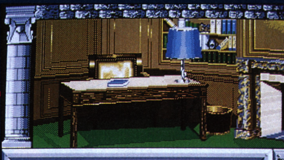
Mireille Massonnet : les graphismes du jeu suffiraient largement à justifier la note que j'ai attribué à Explora. Ils sont en effet d'excellente facture. Le scénario du jeu tient debout et les divers objets à trouver afin de poursuivre l'aventure sont assez variés pour intéresser le joueur: 18/20.

PALIER



TOUR

(0)
HALL
Dès son arrivée au chateau, le joueur se retrouve dans le hall qui déssert la quasi totalité des pièces visitables. Dans la plupart de ces pièces, plusieurs objets sont à trouver afin que l'aventure puisse vraiment débuter...



BUREAU

mystères à résoudre. Les graphismes très travaillés aux tons harmonieux sont un régal pour les yeux. Sur les quatre disquettes composant le jeu, le joueur pourra découvrir une multitude d'images toutes aussi belles les unes que les autres ; elles sont accompagnées de sons digitalisés très réalistes (ouverture d'un tiroir, d'une porte, mise en marche de l'engin, etc.). De quoi en rester béat d'admiration. Le jeu est français comme le manuel. *Explora*, par sa réalisation excellente se place parmi les meilleurs jeux d'aventure de cette année et devant l'illustre *Manoir de Morteville*.



CAVE



Ghislaine Geneslay



PATTON VS ROMMEL

WARGAME - ELECTRONIC ARTS







Nous sommes en 1944, plus précisément le 25 juillet. Les forces alliées lancent une offensive massive connue sous le nom d'Opération Cobra. Elle a pour objectif de pénétrer à l'intérieur des lignes allemandes situées juste à l'est de St Lo. L'attaque a été précédée d'un immense raid aérien sur cette ligne. Historiquement, les deux figures dominantes de cette bataille furent le général George Patton de l'armée américaine et Field Marshal Erwin Rommel de l'armée allemande.

Après cette introduction, passons au jeu lui-même. *Patton* vs *Rommel* vous propose de revivre cette bataille et bien sûr d'y jouer un rôle important. Comme dans la plupart des wargames, vous avez le choix du camp. Ici, soit vous choisissez Patton et vous dirigerez cette attaque, soit Rommel et vous essaierez de la contrer. Votre objectif est d'obtenir des points : points positifs pour les alliés et négatifs pour les allemands. Pour obtenir ces si chers points, il faut par exemple causer des dommages, détruire des divisions ennemies ou prendre des villes. Par contre, vous perdez des points si vous subissez des pertes ou si vous vous faites prendre une ville.

A la fin de la partie, c'est-à-dire le 8 août 1944, si vous avez un score positif (pour le choix allié), vous avez gagné (le contraire pour le choix allemand). Mais la partie peut se terminer bien avant cette date. En effet, si vous avez réduit l'armée ennemie à moins de trois divisions, vous remportez la victoire. Il existe trois niveaux différents. Aux deux derniers, de nombreuses options telles que synchronisation des ordres, rotation des divisions, viennent s'ajouter aux choix des unités, choix des ordres à donner, choix des tactiques, etc...

J'ai choisi le camp allié, en harcelant les unités allemandes. J'ai réussi à éliminer quelques divisions ennemies et à prendre quelques villes. Mais mon score a diminué alors que j'avais la victoire assurée. D'ailleurs, mon supérieur Patton n'a pas arrêté de me « gronder ». Mes offensives étaient sens dessus-dessous. Il n'y avait pas de tactique et surtout j'ai voulu jouer au bluff en attaquant des unités ennemies dont la supériorité en nombre était incontestable. L'armée a intérêt à se passer de mes services si elle veut remporter une victoire sans trop de pertes.

Abordons tout de même la qualité de la réalisation. Ce logiciel était à l'origine sur Mac. Les graphismes sont d'une rare beauté dans ce genre de softs. La carte représentant la Normandie est probablement digitalisée soit à partir de l'écran Mac ou tout simplement d'une carte géographique. Pour une fois, je vois un wargame avec des graphismes un peu travaillés. Même les deux généraux ont été digitalisés.

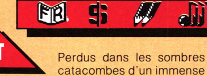
En plus, Electronic Arts s'offre le luxe d'intégrer des animations et de très bons bruitages (tirs, sifflements, explosions). Enfin, la dernière qualité mais sans doute la plus importante, réside dans le jeu à partir d'icônes. On exécute toutes les instructions à partir d'un curseur-flèche qu'on déplace au joystick. Tout ceci simplifie énormément le jeu, heureusement pour les débutants. Le seul défaut à toutes ces qualités est la notice. Elle n'est pas très explicite alors que ce genre de jeu nécessite un manuel complet. Et le comble est que celle-là est encore entièrement en anglais. En résumé, un très bon programme de chez Electronic Arts, une fois de plus...

Captain Rom



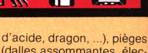
GAUNTLET II

US GOLD - ARCADE













Perdus dans les sombres catacombes d'un immense château, une équipe de valeureux aventuriers lutte pour sa survie. Merlin le mage, Thyra la walkyrie, Questor l'elfe et Thor le barbare ont fort à faire avec les pièges et monstres de tous poils qui les assaillent.

Bon, j'avoue tout... Il s'agit de la suite de Gauntlet (d'où le II du titre). On peut jouer à quatre simultanément avec l'interface spéciale pour deux joysticks supplémentaires. Il y a de nombreuses nouveautés : monstres (voleur, flaques d'acide, dragon, ...), pièges (dalles assommantes, électrifiées, murs mobiles,...), objets (amulettes d'invisibilité, téléporteuse, coffres,...).

De plus le scrolling est rapide dans tous les sens et le son digitalisé excellent. Les graphismes sont par contre un peu plus petits que le premier épisode. Ce programme avec ses cent niveaux vaut tout de même largement le détour, à ranger précieusement dans votre logithèque arcade.

Ybag Andy


AVEC LES SOFTS UBI, L'ÉTÉ SERA CHAUD
UBI Soft Diffusion
se tient à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes
Tél. (16 1) 43 39 23 21
Disponibles dans les meilleurs points de vente et les FNAC.
fnac
HURLEMENTS
E.X.I.T
POUR 2 SOFTS
ACHETÉS PARMI
CES 7 JEUX ENTRE
LE 21 JUIN
ET LE 23 AOÛT
88, ENVOYEZ VOTRE
BON D'ACHAT DATÉ
ET DU MÊME MAGASIN A :
PROFESSION:
DETECTIVE
CONSPIRATION
LE DÉFI DES DERNIERS ROIS
CPC 464-664-6128
LA CHOSE DE
GROTEMBURG
DEFENSE D'ENTRER
Sur le pont d'........ Messidor
GABRIELLE
UBI SOFT DIFFUSION
QUI VOUS OFFRE
1 JEU GRATUIT
DANS TOUTE
SA GAMME
EDITION
L'ANNEAU de ZENGARA
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21

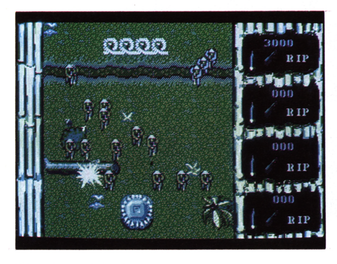
LEATHERNECK

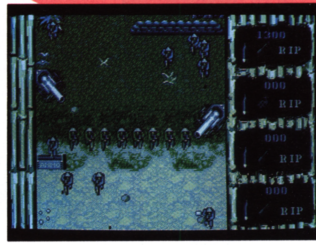
MICRODEAL - ARCADE

AMI



ST

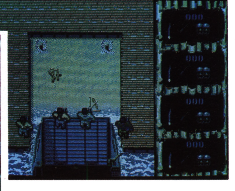


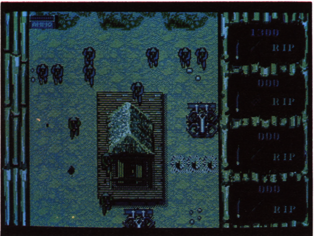


Devinette numéro 1 : si je vous dis *GoldRunner* et *Return to Genesis*, qu'est-ce que vous me répondez ? Tous ceux qui ont dit shoot'em up ont le droit de répondre à la deuxième devinette. Ceux qui ont dit Steve Bak aussi. Les autres recommencent depuis le début.

Devinette numéro 2 : si je vous dis *Deflektor, OutRun* et *Xenon* (et ce ne sont que des exemples), qu'est-ce que vous me répondez ? Tous ceux qui ont dit excellente musique ont le droit de répondre à la troisième devinette. Ceux qui ont dit David Whittaker aussi. Les autres recommencent depuis le début.







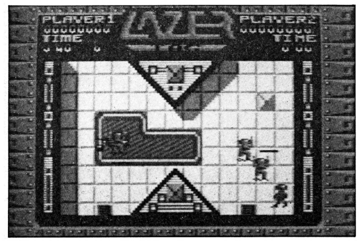
Devinette numéro 3 : si je vous dis *TangleWood, Soccer* et *Return to Genesis*, qu'est-ce que vous me répondez ? Là encore, tous ceux qui ont dit superbes graphismes ont le droit de répondre à la quatrième et dernière devinette. Ceux qui ont dit Pete Lyon aussi. Les autres... etc.

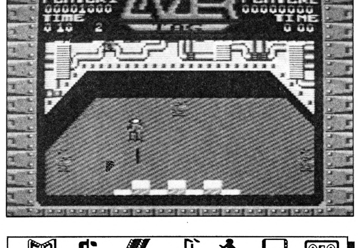
Dernière devinette : quand trois aussi grands talents (la programmation pour le premier, la musique pour le second, et le graphisme pour le troisième) se rencontrent et décident de travailler ensemble sur un jeu nommé *Leatherneck*, quand ledit jeu est édité par Microdeal et quand il permet de jouer à quatre en même temps (par le biais d'une interface spéciale - la même que pour *Gauntlet 2* - qu'il faudra acheter à part), quelle note lui donne le critique époustouflé ?

Réponse : 20/20.

Septh









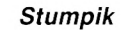


LAZER TAG

CPC C64 SPE

GO! - ARCADE

Ma célèbre curiosité m'avait poussé à me poser des questions sur ce nouveau jeu dont les publicités hantaient les pages de mon magazine préféré et mon esprit par la même occasion.
Lorsque mon chef de rubrique et néanmoins ami me proposa de faire le test de ce jeu, je me précipitais. Rentrant chez moi, je déballais le paquetage avec une rapidité que m'aurait envié Guy Drut lui-même et glissais la disquette dans mon lecteur préféré. Je tapais fébrilement le message fatidique « run « disc » et appuyais non moins fébrilement sur la touche Enter de mon clavier. Un cri d'horreur s'élança alors vers le ciel.
Le soft vous emmène en l'an 3010. Cadet à l'école de formation Laser Tag, un seul but vous anime : gravir le plus vite possible les nombreux échelons de cette école. Pour ce faire, vous devez impérativement arriver à la fin du Rabbitoïd (en français : le jeu du chat). Le joueur joue contre ses camarades cadets de l'école.
Lazer Tag n'est pas compliqué; il s'agit avant tout de tirer sur tout ce qui bouge. Plus le joueur détruit d'ennemis, plus il marque de points. Un bonus est attribué pour le temps non utilisé qu'il vous reste à la fin du Rabbitoïd. Il est possible de surcroît d'obtenir des vies supplémentaires ainsi qu'une rallonge de temps. Enfin certains bonus permettent de doubler, voir quadrupler le score ! (La joie se lit sur vos visages épanouis, si, si).
Les vies si précieuses (six au départ) sont perdues si vous dépassez le temps alloué. Bon, les graphismes feraient rigoler ma petite sœur et les bruitages sont inaudibles, bref vous l'aurez compris ce jeu est n... Non, je ne l'ai pas dit!



Stumpik

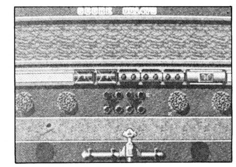


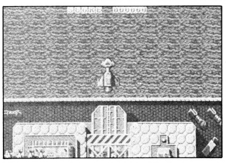
FOUNDATION WASTE

ST AMI

EXOCET SOFTWARE - ARCADE

FR





Et hop, plein de vaisseaux ennemis ont envahi l'atmosphère planétaire. Et paf, la mission suicide pour en déglinguer un maximum avant de se faire avoir soi-même vous échoie. Et toc, c'est un shoot'em up.
Oui, de l'action, il y en a à ne plus savoir quoi en faire. Oui, les graphismes sont très jolis et fourmillent de détails. Oui, la musique est très bonne, la difficulté est sans cesse croissante, l'armement du vaisseau est évolutif.
Mais, est-ce suffisant ? Malheureusement, non. Non, parce qu'on n'accroche pas. Le ras-le-bol s'immisce rapidement et insidieusement. Peut-être à cause de l'animation, lente. Ou du scrolling, quelque peu saccadé. Quelqu'en soit la cause, on joue un quart d'heure, voire une demi-heure. Et puis là, on arrête, et on le range dans un tiroir. Peut-être définitivement. Dommage.

Septh



+600 LOGICIELS A GAGNER !!

En juillet et en août, branchez-vous sur

3615 MICROMANIA

et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offert chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.

3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS ! ! !

AMSTRAD

KARATE ACES 119/179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHIMATA+THEWAYOFTIGER+
AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOST'NGO
BBLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROADRUNNER+INDIANA JONES
RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG
AMST GOLD HIT 3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCLEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL. KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEME
SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG
FU 2+GREEN BERET+MIKIE
+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SAB.1+SAB.2+SIG7+CRIT
MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINT.GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOS.MISSION
OCEAN STAR HIT 2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC.HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99/145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPRES RAIDER+SUP. SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
OCEAN STAR HIT 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+SORCERY
REVOLUTION+ CAULDRON2
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBYDOO+FIGHT.WARRIOR+
ANTIRIAD+1942+COMMANDO 86
+JET SET WILLY
LORICIEL HIT N°6 95/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CALL
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AX+SAPIE+MGT+AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	95/139F
ALL STARS	85/145F
AQUANAUTE	119/159F
APOCALYPSE	95/145F
APOCALYPSE NOW	**ND/195F**
BARBARIAN 2	**89/139F**
BEYOND ICE PALACE	**95/145F**
BIONIC COMMANDOS	95/139F
BLACKLAMP	89/139F
BOBO	145/195F
CARRIER COMMAN.	**145/195F**
CHARLIE CHAPLIN	**95/145F**
CORPORATION	95/145F
DREAM WARRIOR	95/139F
ENLIGHT. DRUID2	**95/145F**
E.X.I.T	145/195F
GARY LINEKERS S.	**95/145F**
GUADALCANAL	95/145F
GUNSHIP	195/245F
HURLEMENTS	135F/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F

NOUVEAUTES (suite)

L'ARCHE CAPT BLOOD	139/199F
LES PRIVES	**ND/195F**
MARAUDER	89/139F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIGHT RAIDER	**95/145FN**
NIMITZ	99/159F
PEGASUS	149/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/169F
RASTAN	89/145F
RIMMERUNNER	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
ROADWARS	95/139F
SALAMANDER	89/139F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SKATE CRAZY	85/139F
SKY HUNTER	**135/175F**
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
SPY TRILOGY	95/145F
STREET SPORT BASK	**95/145F**
STREETSFIGHTER	**95/145F**
TARGET RENEGADE	89/145F
THE FLINSTONES	89/139F
T-REX	**95/145F**
THE DARK SIDE	**95/139F**
THE FURY	**95/139F**
THE GAMES WINTER	**95/145F**
THE LAST NINJA 2	**125/145F**
TROLL	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
VIXEN	99/139F
V2	ND/175F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURN.	95/145F
LA GUERRE DES ETOIL.	99/149F
LES MAITRES DE L'UNI.	95/145F
LES RIPOUX	125/195F
LES CHIFFRES ET LET.	ND/225F
MASQUE PLUS	ND/189F
MONOPOLY	175/245F
OXPHAR	ND/205F
PROHIBITION	120/195F
QUIN	ND/145F
SANTA FE	ND/175F
SCALEXTRIC	95/145F
SCRABBLE FR	175/220F
SUPER HANG ON	95/145F
SUPERSKI	145/195F
THUNDERCATS	89/145F
TOBROUCK	119/169F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
TRIVIAL PURSUIT JUN.	185/245F
WESTERN GAMES	129/145F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES	95/145F
ARKANOID2:REVENGE	89/145F
BAD CAT	95/145F
BEDLAM	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BUBBLE BOBBLE.	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CONSPIRATION	145/185F
CRASH GARET	ND/195F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DESOLATOR	95/145F
GABRIELLE	139/175F
GARFIELD	95/139F
GAUNTLET 2	95/145F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GOTHIK	95/145F
GRYZOR	89/145F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LA CHOSE GROTEMBUR	135/175F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
LAZER TAG	95/145F
LE JEU DU ROY	95/145F
MACH 3	129/179F
MATCH DAY 2	89/145F
NEBULUS	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
OUT RUN	95/145F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
QUAD	145/179F
ROLLING THUNDER	95/145F
SEPTEMBER	95/145F
SHACKLED	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SPACE RACER	139/189F
THE HUNT RED OCTOB.	145/195F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
ASTERIX CHEZ RAHA.	ND/195F
BIVOUAC	125/195F
BOB WINNER	129/169F
BUGGY BOY	95/145F
CLASH	ND/195F
COBRA	129/179F
CRAZY CARS	129/159F
FLYING SHARCK	99/145F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F

THOMSON C/D

LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY
+DIEUX DU STADE 1+ 2
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5°AXE+SAPIENS
+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1
+ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS
+ MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT 1 155/185F
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD
+ THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES C/D

AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZ.	ND/215F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
FLASH POINT	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
INDIAN MISSION	169F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES CLASSIQUES 2	145F
MACH 3	129/199F
MONOPOLY NF	175F
MISSION EN RAFALE	145/195F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE RACER	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TOP GUN	145F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
20000 LIEUES SS MERS	185F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/185F

COMMODORE 64

KARATE ACES 119/179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHIMATA+THE WAY OF TIGER
+AVENGER+SAMURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON LAIR 1+2+PAPERBOY
+ENDURO RACCER+GHODT'N
GOBBL+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 119/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+RYGAR+GAUNT.+DEEP.DUNG.
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL.DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL. KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAO.ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSP. +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM
A7+CRIT MAS+AIRWOL+THANA.
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAME+IMPOS MISSION
LES TRESORS USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADER+INFILT.
+METROCROSS+ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLI.
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
GAME SET MATCH 129F/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING
PONG+FOOT+KONAMIGOLF+BAS
EBALL+BOXING+POOL+SUPER
DECATHLON
ALBUM EPYX 99/145F
+ SUMMER GAME + BREAK DAN.
+ PITSTOP 2+ IMPOS. MISSION
HIT PACK 2 99/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	**95/125F**
BAD CAT	95/145F
BARBARIAN 2	**95/145F**
BEYOND ICE PALACE	**95/125F**
BIONIC COMMANDOS	95/145F
CARRIER COMM.	**145/195F**
CARD SHARKS	95/145F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
DREAM WARRIOR	95/145F
ECHELON	**95/145F**
INFILTRATOR 2	**95/145F**
JINKS	95/145F
MARAUDER	89/149F
MICKEY MOUSE	95/145F
NEBULUS	95/145F
NIGHT RAIDER	**95/145F**
NIGEL MANSELL'S	99/159F
NIMITZ	99/159F
PANDORA	**95/135F**
ROAD BLASTERS	**95/145F**
ROAD WARS	95/145F
ROCKET RANGER	109/169F
SALAMANDER	89/139F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	89/145F
SOLDIER OF LIGHT	89/145F
STREETSFIGHTER	**95/145F**
T-REX	**95/145F**
THE DARK SIDE	**95/145F**
THE GAMES WINTER	**95/145F**
THE GREAT GIANA S.	**95/135F**
THE LAST NINJA2	**125/145F**
WIZARD WARZ	95/145F

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Manette Pro 5000	129F
Cheetah mach 1	129F
Amstrad	
4 Disquettes avec boitier	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
PC	
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

HIT PARADE

APOLLO 18	95/145F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REV DOH	95/145F
BEDLAM	95/125F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BOB WINNER	135F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DEFENDER OF CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSMOKE	95/145F
GUNSHIP	145/195F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIORS	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
KARNOV	95/145F
LA PANTHERE ROSE	95/135F
LAZERTAG	95/145F
MAGNETRON	89/139F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PHM PEGASUS	99/145F
PIRATES	145/195F
POWER AT SEA	ND/169F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
RASTAN	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKY FOX 2	99/149F
SAMURAI WARRIOR	89/145F
TEST DRIVE	99/149F
THE TRAIN	99/149F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUN.	185/245F
TROLL	89/139F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WORLD LEAD. TOURN.	95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRAC. WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

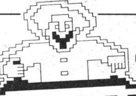
SPECTRUM

ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 1	75F
ELITE 6 PACK N°2	95F
GAME SET MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD A MILL 3	95F
THEY SOLD A MILL 2	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

MICROMANIA

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI



MICROMANIA

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

EN JUILLET ET EN AOUT ! FRAIS DE PORT GRATUITS !
(pour toute commande comportant au moins 2 jeux)

ATARI ST

OCEAN ST	**245F**
+BARBARIAN+CRAZY CARS +WIZZBALL+KARATE KID	
COMPUTER HITS	**275F**
DEEPSPACE+BRATACCAS+ HACKER2+LITTLE COMP PEOPLE	
ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES +GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX 2	**195F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE +WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN + XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

AAARGH	**185F**
ALIEN SYMDROME	185F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARMY MOVES	175F
A.T.F.	**225F**
AQUAVENTURA	225F
ARKANOID 2	185F
BARBARIAN 2	**185F**
BERMUDA PROJECT	**185F**
BETTER DEAD THAN AL.	**185F**
BEYOND THE ICE PALA.	**185F**
BIONIC COMMANDOS	185F
CALIFORNIA GAMES	**195F**
CHARLIE CHAPLIN	**195F**
DESOLATOR	185F
EXOLON	185F
EXPLORA	**375F**
FIRE AND FORGET	269F
FOUNDATION'S WAST	**225F**
GARRISON 2	185F
GARY LINEKER SUP SK	**185F**
G.I.G.N	185F
HERCULE	185F
INDIAN MISSION	185F
INDY 500	149F
JEANNE D'ARC	285F
JINKS	185F
KILLDOZER	**185F**
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBUR.	225F
LE MANOIR FROZANTA	**285F**
LES TUNIQUES BLEUES	185F
LIVE AND LET DIE	**195F**
MICKEY MOUSE	185F
NECRON	185F
PANDORA	185F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
POLICE QUEST	185F
QIN	235F
QUESTRON 2	225F
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SCRABBLE	225F
SCRULL	225F
SHACKLED	**185F**
SINBAD	185F
SIDEWINDER	**125F**
SPACE HARRIER	225F
STAFF LE MARGOULIN	**185F**
STARSHIP	145F
STORMTROOPER	225F
STREETSFIGHTER	**195F**
SUPER ICE SOCCER	**185F**
TERRAQUEST	145F
TARGET RENEGADE	**185F**
THE EMPIRE STRIKE B.	**185F**
THE ENFORCER	145F
THE GAMES WINT.EDIT.	**195F**
THE GREAT GIANA SIS.	**195F**
THE LAST NINJA 2	**185F**
THEXDER	**245F**
THE THREE STOOGES	295F
THUNDERCATS	**185F**
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VIRUS	**195F**
20 000 LIEUES SS LES MERS	245F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WAR GAME CONST SET	245F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
ZYNAPS	185F

ADVANCE ART STUDIO	225F
BAD CAT	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARBARIAN (PALACE)	95F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BMX SIMULATOR	145F
BOULDERDASH2	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BUGGY BOY	185F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEFLEKTOR	185F
DEGAS ELITE	225F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ENDURO RACER	185F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GD PRIX 500 CC	195F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F
INTERNATIONAL SOCCER	185F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
KARATE KID 2	155F
KNIGHTMARE	185F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVER	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
L'OEIL DE SET	245F
LEATHERNECK	225F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MISSION RAFALE	225F
NORTHSTAR	185F
OBLITERATOR	225F
OUT RUN	195F
PHANTAISIE 3	245F
PLATOON	185F
POWER PLAY	185F
PREDATOR	225F
RAMPAGE	145F
RETURN TO GENESIS	185F
ROAD WARS	185F
ROLLING THUNDER	185F
SLAP FLIGHT	175F
SIDE ARMS	185F
SILENT SERVICE	225F
SPACE RACER	185F
SPIDERTRONIC	215F
SPITFIRE 40	185F
ST WARS	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPERSKI	220F
STARQUAKE	185F
STAR TRECK	175F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
THE FLINSTONES	185F
THE HUNT FOR RED OCT.	225F
THE PAWN	225F
TRANTOR	175F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT	195F
TURLOGH LE RODEUR	225F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VERSAILLES STORY	245F
WARLOGH'S WEST	215F
VIXEN	225F
WESTERN GAMES	185F
WIZARDS CROWN	245F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC compatibles

PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD +ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD +WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2 +SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON +STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	**275F**
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N10	
PC HITS	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS + GREAT ESCAPE+STRIP POKER	

ARKANOID 2	185F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
BALANCE OF POWER	175F
BARBARIAN	**185F**
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIONIC COMMANDOS	185F
BOBO	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	**225F**
CHARLIE CHAPLIN	225F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIG SIM	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CORRUPTION	**225F**
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DREAM WARRIOR	185F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FRIGHTMARE	185F
GABRIELLE	225F
G.I.G.N.	285F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDIAN MISSION	185F
INDOOR SPORTS	225F
INDY 500	149F
JACKAL	185F
JEANNE D'ARC	285F
JINXTER	225F
KING OF CHICAGO	229F
KRYSTOR	225F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	215F
LA MARQUE JAUNE	245F
L'ARCHE DU CAPT. BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWOR	**185F**
LE JEU DU ROY	245F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MEURTRES EN SERIE	275F
OFF SHORE WARRIOR	245F
PHM PEGASUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROFESSION DETECTIVE	225F
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKY FOX 2	225F
SPACE RACER	185F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR SOCCER	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE ENFORCER	145F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	**185F**
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20000 LIEUES SS MERS	199F
WHERE TIME STOOD STILL	195F
ZOMBI	215F
ZYNAPS	185F

AMIGA

ALIEN SYMDROME	185F
ARMY MOVES	225F
A.T.F.	**225F**
BAD CAT	225F
BARDE'S TALE 2	249F
BARBARIAN 2	**195F**
BETTER DEAD THAN AL.	**185F**
BIONIC COMMANDOS	185F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
CALIFORNIA GAMES	**225F**
CARRIER COMMAND	**245F**
COMBAT SCHOOL	**195F**
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DESTROYER	**195F**
ECO	**195F**
EXPLORA	**375F**
FERRARI FOMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
G.I.G.N.	225F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON 2	225F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
INDY 500	149F
INTERCEPTOR	249F
JET	**395F**
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
MACH3	220F
MANOIR DE MORTEVIL.	**245F**
MANHATTAN DEALER	260F
OBLITERATOR	**195F**
PANDORA	**195F**
PLATOON	225F
RETURN TO ATLANTIS	199F
RETURN TO GENESIS	199F
RIMRUNNER	**195F**
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
ROLLING THUNDER	225F
SIDEWINDER	**145F**
SILENT SERVICE	375F
SKYFOX 2	199F
SPACE RACER	185F
STREETSFIGHTER	**195F**
STREETSPORT BASKET	**195F**
SUBBATTLE SIM.	**195F**
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE GREAT GIANA S.	**195F**
THE GAMES WINTER.	**195F**
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	**195F**
UMS	245F
VAMPIRE EMPIRE	195F
VERMINATOR	**195F**
VIRUS	**195F**
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
XENON	185F
ZYNAPS	225F

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

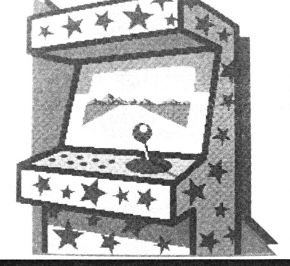
carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature ....

GAME 07/88

Reglement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA



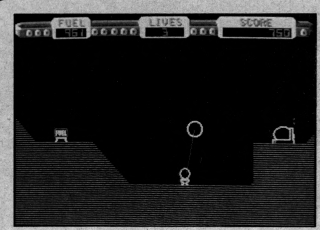
LE JEU DE COMBAT DE L'ANNÉE : NINJA WARRIORS

Incroyable, hallucinant, inimaginable, le flash total : Ninja Warriors est sans doute LE jeu de combat de l'année, il transforme Double Dragon, Vigilante, et autres Sninobis en gadgets sans piles.

Le scénario est simple ; un superbe couple de Ninjas (un mâle et une femelle) doit trouver et détruire l'infâme Banglar en massacrant tous les méchants qu'il trouve sur leur passage. Je vous l'avais bien dit : le scénario est simple.
Les Ninjas ont un couteau dans chaque main et peuvent lancer des étoiles meurtrières (en nombre limité). Le jeu se joue à un ou deux joueurs (des distraits n'avaient peut-être pas compris).
Jusque-là, c'est très classique, vous devez tous croire que la Taïto Corporation me fait des chèques avec plein de zéros, et que je ne dis que des bêtises.
Avalez un grand verre de soda, respirez un grand coup, et accrochez-vous au lampadaire halogène des parents ! *Ninja Warriors* se joue sur trois écrans accolés horizontalement !!! Les sprites sont gros, superbement animés, avec un scrolling hyper-rapide, un double défilement ultrafluide du décor, une musique fantastique en stéréo. Les boutons de commande sont de chaque côté du joystick pour les gauchers et les droitiers.
Maintenant kid, note bien mes conseils et tu pourras peut-être détruire le haineux Banglar (franchement, comment font-ils pour inventer des noms aussi tartes ?). Mon premier conseil : toujours jouer à deux, c'est bien plus économique, et bien plus rigolo. Cours vite chercher ta copine à la sortie du lycée, et dis-lui de mâcher du chewing-gum dans la salle de jeu : ça fait mieux.
Le premier tableau représente New-York (les décors sont somptueux), ton Ninja est mort quand son potentiel de vie est épuisé (il diminue à chaque coup reçu ou à chaque contact avec l'adversaire) ou si tu n'as pas franchi la porte à la fin du tableau dans la limite du temps donné.

Pour progresser dans le premier tableau, avance en restant accroupi. Tu tues facilement les militaires à coups de couteau, lances des étoiles sur les tireurs et surtout sur ceux qui ont un bazooka. Le cousin germain de Quasimodo apparaît, n'essaye pas de sauter en hauteur pour l'éviter, marche naturellement et retourne-toi au dernier moment pour le frapper ; les étoiles sont inutiles si tu es seul. Si tu es avec ta copine prenez le monstre en sandwich et criblez-le d'étoiles (résultat garanti). Lorsqu'un tireur se met à genou (militaire ou gangster), sers-toi immédiatement des étoiles. Au moment où la musique change et devient très rock (style Anne Clark) les chiens attaquent : pour les tuer il faut rester accroupi. A la fin du tableau, près de la porte, un samouraï apparaît : il est très dur à abattre et fait généralement échouer le Ninja, les étoiles sont carrément inefficaces (sauf quand on est à deux). Pousse le joystick vers le haut à droite en diagonale et appuie en même temps sur le bouton du couteau ; ton Ninja fait un saut périlleux avant et se retourne face au dos du samouraï : voilà une occasion rêvée pour lui d'apprendre à vivre (oui, je sais, c'est pas drôle).
Deuxième tableau : ton potentiel de vie et tes étoiles sont remis à leur maximum, tu es sur un magnifique aéroport militaire. Evite maintenant de rester tout le temps accroupi. Quand les chiens te sautent dessus, il faut être debout pour les poignarder et entendre leurs « Kaï Kaï » digitalisés. Extermine les militaires sauteurs de la même manière, ensuite reste à gauche de l'écran pour éviter les tirs du tank. Dès que tu vois pointer le bout du canon du tank, fait un bond en hauteur simple (joystick vers le haut) et envoie plein d'étoiles ; c'est le seul moyen de tuer le méchant dans la tourelle, et donc d'arrêter le tank. Le comique suivant est un cracheur de feu : neutralise-le comme le samouraï. Lorsque tu joues avec ta copine, restez toujours groupés au centre de l'écran sinon vous n'aurez pas assez de temps pour réagir. Encerclez toujours les monstres, ça permet de planter des étoiles dans leur dos. Voilà, je m'arrête au deuxième tableau, mais je sais que tu iras beaucoup plus loin et que l'ignoble, le misérable, le répugnant Banglar peut déjà numéroter ses abattis.
Ninja Warriors coûte 5 F la partie, 10 F pour trois parties, le jeu offre la possibilité de continuer la partie en cours après chaque mort. *Ninja Warriors* est géant, il n'y a qu'une chose à regretter : le fait de devoir tuer des chiens !

Lt.Cel Westworld



THRUST



Tout comme *I, Ball, Thrust* fait partie de la campagne de lancement de Silverbird, qui, je le rappelle, a été pensée de la sorte : reprise de hits des vieux 8 bits sur les nouveaux 16 bits. Mais à la différence du premier, *Thrust* est un excellent jeu. Peut-être parce que dès le début, c'est-à-dire sur C 64, il était déjà vraiment génial. Le scénario est étrangement semblable à celui de *La Guerre des Etoiles :* ayant appris que l'Empire intergalactique était sur le point de lancer une grande offensive, la Résistance décide de lancer une grande défensive. Mais pour que les chances de réussite demeurent le plus élevées possibles, il faut auparavant que vous déblayiez le terrain, c'est-à-dire que vous nettoyiez de fond en comble toute une série de planètes, qui servent de dépôts et de réservoir à carburant à l'Empire. Ce qui, bien entendu, ne va pas être du tout-cuit.

Votre vaisseau, armé d'un laser frontal, est sans cesse soumis à l'attraction planétaire. De fait, il faut prendre garde à ce qu'il ne s'écrase pas inopinément, en mettant de petits coups de gaz au bon moment. Il dispose en outre de la possibilité de pivoter sur lui-même, ce qui, combiné à de petites accélérations, permet de le diriger plus ou moins précisément.

La technique pour piquer le carburant de l'Empire consiste à s'approcher lentement du réservoir principal de la planète, et à l'emporter à l'aide d'un rayon tracteur, sachant d'une part que ce réservoir se trouve dans des grottes accidentées, et d'autre part qu'il est défendu par des drôles armés jusqu'aux dents. Le tout dans un laps de temps bien sûr limité.

Si les graphismes ne sont pas géniaux (ils reprennent trait pour trait ceux de la version C 64), le jeu est tout bonnement passionnant. De plus, la musique de Rob Hubbard est excellente, ce qui ne gâche rien. Génial.

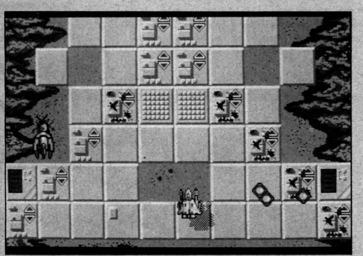
S.



WARHAWK









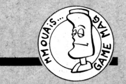
Enfin une nouveauté Silverbird. J'avais peur que le petit frère de Firebird et de Rainbird ne se confine dans les adaptations...

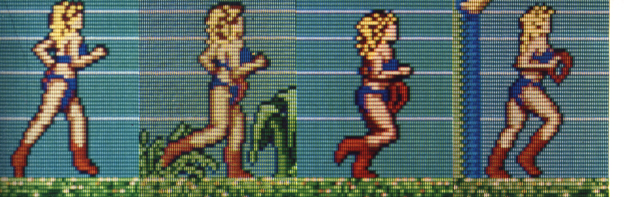
Une fois de plus, il s'agit d'un shoot'em up. Là aussi, Monsieur Silverbird semble adorer le genre. Il est amusant de remarquer que les programmeurs n'ont fait aucun effort pour fournir un pseudo-scénario à ce jeu. Enfin des gens intelligents qui ont compris que ça ne servait à rien de se décarcasser pour si peu !

Du coup, on se retrouve d'emblée aux commandes de notre vaisseau, vu de dessus et glissant sur un scrolling vertical terriblement lent et saccadé. Dommage, car c'est bien là le seul défaut de *Warhawk :* graphismes mignons, musique géniale de David Whittaker, et encore, c'est un euphémisme (*), animation réussie, action constante, etc. Décidément, rien n'est parfait sur notre pauvre Terre...

Septh

(*) Euphémisme: voir le Petit Larousse illustré, édition 1988, page 390 +.





VIXEN

MARTECH - ARCADE



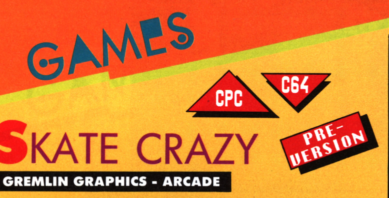
Bienvenue dans le monde de la copie et du pompage en tout genre. *Vixen,* malgré toute la féminité de l'héroïne, ressemble à plus d'un point à *Rygard* - en beaucoup plus réussie. Heureusement d'ailleurs, car c'est sa seule force.
Ce jeu raconte l'histoire d'une superbe créature de rêve, disposant d'un bien étrange pouvoir : celui de se transformer en renarde quand bon lui semble.
Sa mission, celle qu'elle s'est elle-même imposée, est de libérer sa planète d'envahisseurs, qu'elle a pourtant supportés pendant des siècles et des siècles. Mais aujourd'hui, la coupe est pleine; si quelqu'un doit faire quelque chose, ce sera elle. Na.

Armée d'un long fouet (en latex ?), la voici partie. Dans un scrolling horizontal plutôt moche (la version testée tournait sur ST), elle frappe impitoyablement tous les monstres qui s'approchent un peu trop près d'elle, et décapite certaines roches spéciales, au bonus tant apprécié.
Il convient de remarquer la qualité des graphismes, tout à fait corrects. L'animation des personnages est elle sans reproche aucun : le déhanché de l'héroïne quand elle court et ses métamorphoses en renard sont remarquables.
Allez concluons (déjà) : *Vixen* est à réserver à tous les inconditionnels déçus par *Rygar* - et je suis sûr qu'ils sont nombreux. Mais il ne laissera certainement pas de trace dans les annales du jeu sur micro...

Septh

AMOUAIS... GAME MAG

Smurf à tout craint...
Pour la première fois, un éditeur propose une animation de personnage digne du cinéma!
En effet, non seulement les différents sprites utilisés pour l'animation des personnages sont superbement dessinés, et particulièrement , mais en plus chaque mouvement a été parfaitment étudié.



SKATE CRAZY

GREMLIN GRAPHICS - ARCADE



Dans sa chambre, à la lueur du tube cathodique de son ordinateur, un adolescent s'excitait sur un casse-briques, genre *Arkanoïd* Il ne lui restait plus que cinquante points à marquer pour pulvériser son record lorsque le téléphone sonna.

— Allo Fredy, j'ai une grande nouvelle à t'annoncer !

— J'espère bien ! répondit ce dernier d'un ton amer.

— Ecoute donc. Samedi prochain, y'a une compétition de roller sur la place du marché. Une grosse prime sera offerte au vainqueur. Alors, qu'en penses-tu ?

— Bof ... Les courses pour les gamins, ça ne me branche pas du tout.

— Dis plutôt que tu as peur d'y participer, toi qui te dis le roi du patin !!!

Fredy ne pouvait en entendre plus , et décida de montrer à tous ses camarades ce qu'il savait faire en s'inscrivant sur la liste des candidats.

Roller for ever

Le lendemain, notre jeune garçon alla donc reconnaître le terrain. Il resta médusé. La place du marché n'en était plus une et ressemblait davantage à un terrain vague. Il y avait de vieux pneus, des blocs de béton, de l'huile, du sable, des caisses, des tremplins, des plots, des barrières ... Cela semblait dingue, pourtant Fredy avait parié son joystick qu'il participerait à cette épreuve et qu'il la remporterait ! La semaine touchait à sa fin et le grand jour était enfin arrivé. Les gradins grouillaient de monde attendant que les membres du jury donnent le signal du départ.

Boire ou roller

Fredy se lança à son tour, effectuant une vrille pour marquer quelques points de bonifications avant de négocier le premier virage à gauche. Devant lui, se dressa un tremplin qu'il franchit avec une légèreté déconcertante. Au deuxième, il s'offrit le luxe de tenter une double vrille. Avant de continuer, l'adolescent absorba une boîte de Coca pour se rafraîchir. Le public enthousiasmé attendait le passage de la rangée de pneus disposés en travers de la piste. Malheureusement, cet obstacle marqua la fin des illusions de Fredy. Il venait d'atterrir au beau milieu d'une flaque d'huile, perdant le contrôle de ses mouvements.

Le jury ne pardonne rien

Après s'être relevé, il continua sa course mais n'y croyait plus vraiment. C'est ainsi qu'il rechuta en franchissant une barrière. Les membres du jury ne tardèrent pas à poser leur verdict : 3, 0, 2 et 4. Fredy était désespéré, sachant que ces mauvaises notes lui interdisaient les courses suivantes, encore plus dures. Il se devait de retenter sa chance.

Skate Crazy est avant tout un jeu d'arcade captivant de grande qualité aux graphismes soignés, une animation fluide, et un scrolling multi-directionnel sans faille.

Longue vie

Le point fort de ce logiciel réside dans la parfaite liberté laissée au joueur qui, à aucun moment de la partie, ne sera obligé de suivre le parcours tracé au sol pour laisser libre cours à son imagination. Cette méthode ne vous apportera pas la sympathie du jury, mais c'est tellement plaisant d'évoluer dans cet univers. En toute franchise, je dirais que ce logiciel est largement supérieur à tous les logiciels de glisse sur roulettes du moment, que ce soit 720° ou même les épreuves du fameux California Games d'Epyx. Un grand bravo aux concepteurs de ce jeu !

Christian Roux



UNE A LA UNE

Une première française! A l'occasion du PCW (Personnal Computer World Show) de l'an passé, l'éditeur Gremlin avait littéralement flashé sur la première couverture de Game Mag que nous présentions alors.

Cet envoi des couleurs anglo-saxon, aucune des autres revues françaises n'avait réussi à le déclencher. En effet, le dessin de couverture de la revue sert d'écran de présentation au logiciel Skate Crazy. C'est pourquoi Game Mag et toute la rédaction sont heureux de vous le présenter. Si ce logiciel n'est pas exceptionnel mais seulement bon, procurez-vous le tout-de-même afin de l'ajouter à votre collection de pièces rares.


ARKANOID
TAITO
COIN-OP
REVENGE OF DOH
Des choix vous permettant d'augmenter considérablement les options à l'écran, beacoup d'effets "VAUS" supplémentaires, de nombreux coups et l'affrontement avec une nouvelle créature, cachée celle-ci. Vous retrouverez toutes ses caractéristiques dans ce jeu, le plus passionnant depuis ARKANOID mais avec de telles améliorations que vous ne pourrez plus vous arrêter de jouer...
imagine
...the name of the game
Licensed from © Taito Corp., 1986
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

BASTON DE VACANCES

Depuis que votre bande s'est installée au camping de la Pinède, vous avez trouvé un petit bout de plage rien que pour vous... Mais voilà que la bande de l'hôtel des Oursinières vient vous chercher des noises : ils essayent de vous piquer votre p'tit coin tranquille sous les pins parasols. Va y avoir de la baston !

Matériel nécessaire

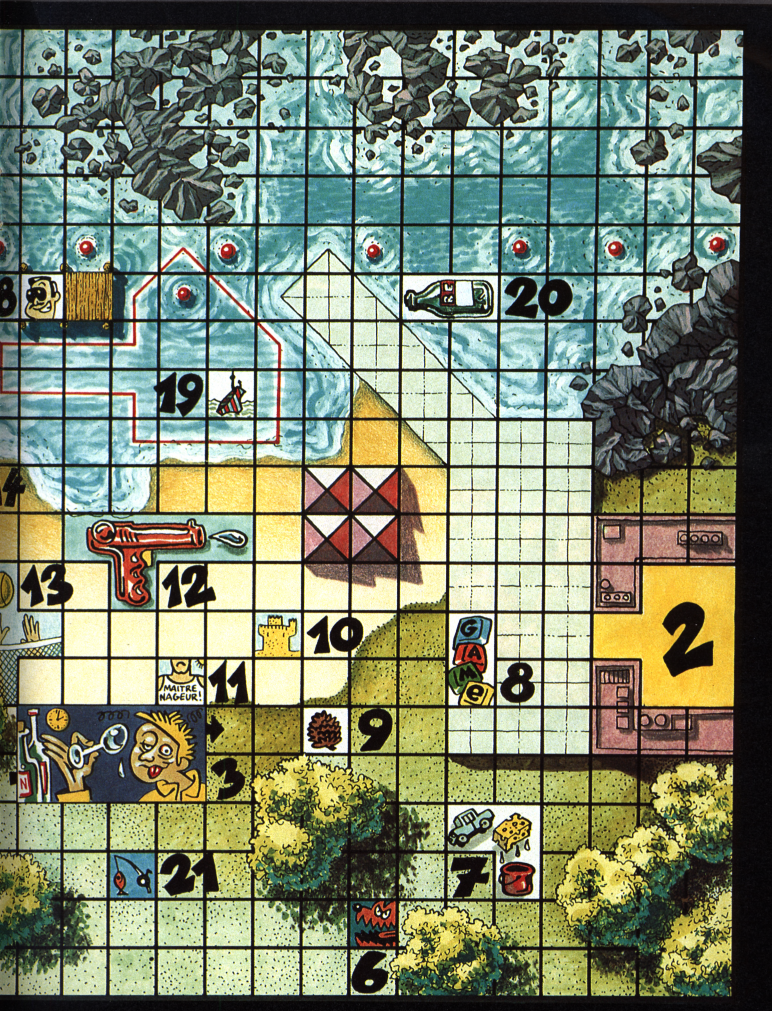
— la carte du jeu,
— les cinq pions « bande du camping » (4 garçons et 1 fille),
— les cinq pions « bande de l'hôtel » (4 garçons et 1 fille),
— les deux pions planches à voile,
— un dé,
— du papier et des crayons.

Nombre de joueurs

Ce jeu peut être joué par deux joueurs qui représenteront les deux camps adverses : la bande du camping de la Pinède et la bande de l'hôtel des Oursinières.
Mais on peut aussi jouer à dix joueurs, chacun s'occupera

Suite page 35





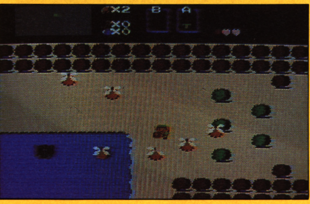
20
19
14
13
12
10
2
11
MAITRE NAGEUR!
8
G
A
M
e
9
3
21
7
6

THE LEGEND OF ZELDA

Hé, hé... j'ai tenu ma promesse du mois dernier ! Ce mois- ci, je ne vous parlerai que d'un seul jeu, The Legend of Zelda... Un futur must de la console Nintendo.

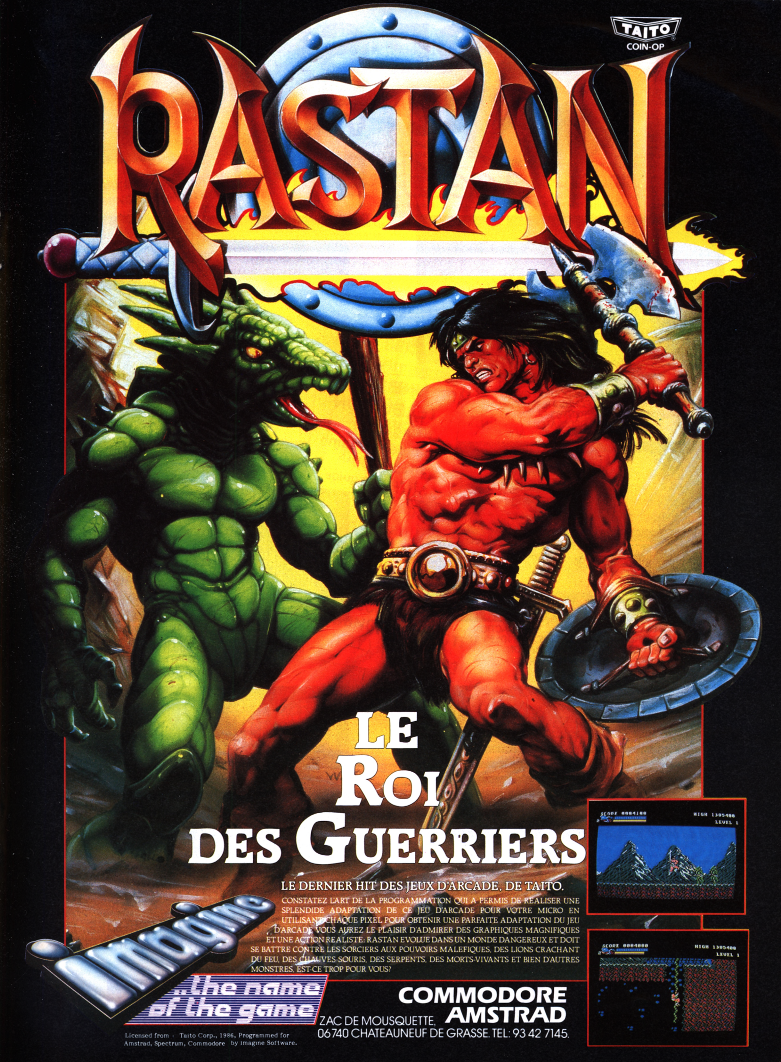
Dans un monde imaginaire de magie et de fantaisie, notre brave héros, Link, rencontra Impa, une femme qui lui raconta une drôle d'histoire. La princesse Zelda est retenue captive par le méchant Ganon qui cherche à dominer le royaume. Pour que Link puisse sauver ce royaume d'un avenir chaotic certain, il doit chercher les huit morceaux du Triforce, trois triangles dorés possédant des pouvoirs magiques, qui appartenaient à Zelda et que Ganon a cachés dans des labyrinthes souterrains.
Mais la lutte sera dure car les ennemis de Zelda, les forces du mal, sont nombreux et les morceaux bien cachés ...
Le scénario original n'est pas vraiment original, mais on les aime bien comme ça... et demeure tout de même peu banal pour la console Nintendo.
Je suis sûre que vous avez deviné qu'il faut ensuite libérer la princesse ! Le jeu commence avec la possibilité de créer trois Link différents avec un nom pour chaque personnage. Comme ça, à chaque début de partie, on change de héros. Link se promène d'abord sur la surface en cherchant l'entrée des labyrinthes.. Mais leur exploration est très périlleuse, car il y a toutes sortes de monstres partout de forces différentes. En fait, c'est la bataille constante et si vous ne vous entraînez pas, vous serez vite abattu.
Comme dans tous les meilleurs jeux d'aventure, recherchez des trésors et des armes dans les nombreuses grottes vraiment bien cachées. Mais il ne faut pas hésiter à y entrer car c'est là que vous trouverez des armes à acheter; des villageois vous vendront des renseignements.
C'est en tuant les monstres que vous récupèrerez les trésors et les rubis qui vous serviront de monnaie d'échange. Tout ceci vous aidera à augmenter votre puissance au combat. Possibilité plutôt encourageante! Le but essentiel, donc, est de se battre contre les monstres en traversant progressivement les écrans déroulants.
Alors, si vous n'êtes pas prudent, les petits cœurs rouges à l'écran, indices de votre énergie, se videront de leur sang avec une rapidité effrayante ... Lorsque vous n'aurez plus de sang, les cœurs deviendront blancs ! Une fois tout trouvé à la surface de la terre, descendez dans les labyrinthes pour chercher les morceaux du Triforce. Mais là, les combats sont encore plus durs et les monstres bien plus nombreux ! Un conseil : il est important de trouver la carte et le compas, parce que dans les labyrinthes, vous savez, ce n'est pas difficile de se perdre ...
Il est toujours possible de passer de l'écran du jeu à l'écran de l'inventaire en appuyant simplement sur le bouton du joystick. C'est bien utile car il y a des moments où il est nécessaire de saisir une arme donnée en plein combat.
Les graphismes sont assez décevants (il faut dire que les graphismes japonais sont toujours un peu trop mignons à mon goût). J'aime les monstres à l'allure vraiment méchante et les supers beaux héros ! Par contre, les écrans sont très colorés et les sprites bien animés. Quand Link donne un coup d'épée, il ne fait pas semblant !
The Legend of Zelda est bien présenté avec une documentation riche en conseils et en ruses. Dans le package se trouvent les cartes de quelques labyrinthes (le Doctor Bit fait des émules!).
Comme ça, ceux qui ont besoin d'un coup de main pour avancer dans l'aventure peuvent lire et ceux qui n'ont pas besoin d'aide... eh bien, ils n'ont qu'à enfermer la feuille dans un placard à clé !
Quant à la musique, rien de spécial... sauf un truc génial à trouver avec le sifflet ... Mais, surprise !







Katy


TAITO
COIN-OP
RASTAN
LE ROI DES GUERRIERS
LE DERNIER HIT DES JEUX D'ARCADE, DE TAITO.
CONSTATEZ L'ART DE LA PROGRAMMATION QUI A PERMIS DE REALISER UNE SPLENDIDE ADAPTATION DE CE JEU D'ARCADE POUR VOTRE MICRO EN UTILISANT CHAQUE PIXEL POUR OBTENIR UNE PARFAITE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE VOUS AUREZ LE PLAISIR D'ADMIRER DES GRAPHIQUES MAGNIFIQUES ET UNE ACTION REALISTE: RASTAN EVOLUE DANS UN MONDE DANGEREUX ET DOIT SE BATTRE CONTRE LES SORCIERS AUX POUVOIRS MALEFIQUES, DES LIONS CRACHANT DU FEU, DES CHAUVES-SOURIS, DES SERPENTS, DES MORTS-VIVANTS ET BIEN D'AUTRES MONSTRES, EST-CE TROP POUR VOUS?
imagine
..the name of the game
COMMODORE
AMSTRAD
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
Licensed from Taito Corp., 1986, Programmed for Amstrad, Spectrum, Commodore by Imagine Software.

A VOTRE SERVICE



vous présente

UNE MINI TELEVISION à gagner chaque semaine
Taper FOU* + la touche guide

LE HIT DES LOGICIELS

LA RUBRIQUE BIDOUILLE POUR VOS PROBLEMES TECHNIQUES, VOS ASTUCES SUR LES DIFFERENTS LOGICIELS DE VOTRE ORDINATEUR.
TAPEZ BID* + LA TOUCHE GUIDE

LA RUBRIQUE HIT DES LOGICIELS VOUS PERMET DE VOIR ET DE VOTER LES MEILLEURS PROGRAMMES DE LA SEMAINE.
TAPEZ HIT* + LA TOUCHE GUIDE

LE DEBAT

LE DIALOGUE DIRECT AVEC LA REDACTION DE VOTRE JOURNAL PREFERE, VOS IDEES ET DEMANDES D'INFORMATION.
TAPEZ **GAM** * + LA TOUCHE GUIDE

L'ORDINATEUR DE VOS REVES, UN GRAND DEBAT : COMMENT SERAIT LA MACHINE INFORMATIQUE QUI POURRAIT VOUS SEDUIRE LE PLUS ?
TAPEZ DEB* + LA TOUCHE GUIDE



LA RUBRIQUE PETITES ANNONCES VOUS PERMET DE VENDRE, D'ACHETER OU D'ECHANGER VOTRE MATERIEL INFORMATIQUE AINSI QUE VOS LOGICIELS.
TAPEZ PAN* + LA TOUCHE GUIDE



LES NEWS : DES INFORMATIONS DU MOMENT POUR ETRE AU COURANT DE TOUTE L'INFORMATIQUE.
TAPEZ NEW* + LA TOUCHE GUIDE

ET AUSSI UNE MESSAGERIE, DES BOITES AUX LETTRES, DES MURS GRAPHIQUES, DES INFORMATIONS SUR LES LOGICIELS, UNE EVOLUTION PERMANENTE DU SERVICE.
ET BIENTOT : LE TELECHARGEMENT

3615 MICROTEL

HIT-PARADE

HIT PARADE DES LECTEURS PAR MACHINES (CPC, C64, ST)

ATARI ST

1. **ARKANOID I, II** (Imagine)
2. **DUNGEON MASTER** (FTL)
3. **GUNSHIP** (Microprose)
4. **BARBARIAN** (Palace Software)
5. **SUPER SKI** (Microïds)
6. **XENON** (Melbourne House)
7. **EXPLORA** (Infomédia)
8. **TETRIS** (Mirrorsoft)
9. **IMPOSSIBLE MISSION II** (Epyx)
10. **GAUNTLET I, II** (US Gold)

AMSTRAD CPC

1. **SUPER SKI** (Microïds)
2. **GRYZOR** (Ocean)
3. **PLATOON** (US Gold)
4. **BARBARIAN** (Palace Software)
5. **ARKANOID I, II** (Imagine)
6. **CYBERNOID** (Hewson)
7. **GAUNTLET I, II** (US Gold)
8. **TRANTOR** (GO!)
9. **COMBAT SCHOOL** (Ocean)
10. **ROLLING THUNDER** (US Gold)

COMMODORE 64

1. **THE TRAIN** (Accolade)
2. **TARGET RENEGADE** (Imagine)
3. **PLATOON** (Ocean)
4. **GRYZOR** (Ocean)
5. **CYBERNOID** (Hewson)
6. **TETRIS** (Mirrorsoft)
7. **BARBARIAN** (Palace Software)
8. **ARKANOID I, II** (Imagine)
9. **IMPOSSIBLE MISSION II** (Epyx)
10. **GAUNTLET I, II** (Us Gold)

CLASSEMENT DEPUIS OCTOBRE 87

1	BARBARIAN (Palace Software)	104
2	GAUNTLET I, II (US Gold)	96
3	ARKANOID I, II (Imagine)	80
4	GRYZOR (Ocean)	66
5	PLATOON (Ocean)	45
6	COMBAT SCHOOL (Ocean)	38
	OUTRUN (Sega - US Gold)	38
8	**CRAZY CARS (Titus)**	37
9	CALIFORNIA GAMES (Epyx)	36
10	**SUPER SKI (Microïds)**	33
11	TRANTOR (GO!)	24
12	NEMESIS I, II (Konami)	23
	THE TRAIN (Accolade)	23
14	DUNGEON MASTER (FTL)	22
15	CYBERNOID (Hewson Software)	20
16	**OXPHAR (Ere International)**	19
17	TEST DRIVE (Accolade)	18
18	RENEGADE (Imagine)	16
	TARGET RENEGADE (Imagine)	16
20	DEFENDER of the CROWN (Mindscape)	15
21	WONDER BOY (Activision)	14
22	METAL GEAR (Konami)	13
23	**MORTEVILLE MANOR** (Khyilkor Création)	12
24	VAMPIRE KILLER (Konami)	11
25	BARBARIAN (Psygnosis)	10
	ROAD RUNNER (US Gold)	10

HIT PARADE DES LECTEURS

1. **ARKANOID I, II** (Imagine)
2. **BARBARIAN** (Palace Software)
3. **GRYZOR** (Ocean)
4. **SUPER SKI** (Microïds)
5. **PLATOON** (Ocean)
6. **CYBERNOID** (Hewson)
7. **THE TRAIN** (Accolade)
8. **DUNGEON MASTER** (FTL)
9. **TARGET RENEGADE** (Imagine)
10. **GUNSHIP** (Microprose)
11. **TETRIS** (Mirrorsoft)
12. **GAUNTLET I, II** (US Gold)
13. **XENON** (Melbourne House)
14. **EXPLORA** (Infomédia)
15. **IMPOSSIBLE MISSION II** (Epyx)

H

Légende : Présent 5 mois et plus — Evolution des jeux ayant été au moins une fois premier — Présent durant 4 mois

JANVIER	FEVRIER	MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUIL-AOUT
Arkanoïd	Gauntlet I, II	Gryzor	Gauntlet I, II	Gauntlet I, II	Arkanoïd I, II	Arkanoïd I, II
Gauntlet I, II	Out Run	Gauntlet I, II	Barbarian	Barbarian	Platoon	Barbarian
Barbarian	Arkanoïd	Combat S.	Gryzor	Gryzor	Barbarian	Gryzor
Nemesis I, II	Barbarian	Trantor	Combat S.	Trantor	Gryzor	Super Ski
Out Run	Defender of the Crown	Out Run	Crazy Cars	Platoon	Cybernoïd	Platoon
Metal Gear	Barbarian (Psy)	Crazy Cars	Platoon	Test Drive	Dungeon Master	Cybernoïd
Prohibition	Crazy Cars	Barbarian	Tau Ceti	Oxphar	Target Renegade	The Train
Wonder Boy	Nemesis I, II	Super Ski	Test Drive	California G.	The Train	Dungeon Master
Renegade	Combat S.	California G.	Rolling Thunder	Crazy Cars	Xenon	Target Renegade
Maze of Galious	Manoir de M.	Mach III	Oxphar	Combat S.	Gauntlet I, II	Gunship
California G.	Super Ski	Arkanoïd	Xenon	The Train	Impossible Missoin II	Tetris
Manoir de M.	California G.	Blue War III	Super Ski	Dungeon Master	Super Ski	Gauntlet I, II
Metrocross	Metal Gear	Oxphar	Defender of the Crown	Arkanoïd I, II	Appolo 18	Xenon
Antarctic Ad. II	Blue War III	Manoir de M.	Side Arms	Out Run	Space Racer	Explora
Leader Board	Oxphar	Bard's Tales	The Train	Nemesis I, II	Rolling Thunder	Impossible Missoin II

PETITES ANNONCES



Amstrad

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome + nombreuses revues (Amstrad 100 %, Amstar, CPC, Amstrad Magazine, AM-MAG, etc...) + nombreuses K7 originales + prise péritel (raccordement à une TV couleur) + livre (Amstrad jeux d'action) + initiation au basic de l'Amstrad CPC 464. Valeur normale : 6530 F !! vendu pour une valeur de 3500 F à débattre (3200 F minimum). Tél. 35.29.53.17 (heures repas ou en soirée vers 19 h) Yannick Castagnet, 22 rue Froide, 76400 Fécamp, très bon état, très urgent. (de préférence région Normandie).

Achète clavier 6128 + imprimante DMT 2000 à 3000 F Max. bon état, plus bas prix possible. Ech. Jeux Disc (Pirate, Astérix...) cherche vieux et news. Tél. 48.32.63.60. Demander David Après 19 h jusqu'à 22 h.

Vds CPC 464 + écran vert + lecteur de disque tte DDI-I + nombreux logiciels prix 2000 F. Tél. 45.97.02.14. Paris et banlieue.

Vds CPC 6128 couleur sous garantie + joystick + doubleur + 150 progs. + discology le tout 7600 F cédé 4000 F à débattre. Tél. 93.91.46.35.

Echange jeux ou utilitaires en K7 pour CPC 464. Envoyez liste à Plantey J.-Marc Mouliets, 33350 Castillon La Bataille. Réponse assurée.

Affaire ! Vds Amstrad CPC 464 écran couleur + revues + livres + 480 jeux et utilitaires + joystick + range K7 + lecteur de disquettes. Petit jeux. Tél. 40.65.66.62.

Vds 6128 m + adapt péri + lec K7 + cables + C Optic + 1 manette + 60 disks pleins + originaux + livres + documents, valeur 7000 F, vendu 4500 F, Tél. 34.43.70.11.

Vends Amstrad CPC 6128 coul + revues + jeux (3000 F le tout) et Schneider CPC 464 coul. + jeux + revues : 2000 F. Tél. 95.22.03.87.



Thomson

Echange jeux sur T08 disk 3,5. Ecrire à Romain Ravel, 25 rue Antoinette Bégon, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. 73.26.60.00.

Vds M05 + Ext. Add + disks + Nbx jeux + crayon optique + joy. (A.S.II) + nbx. livres. Le tout pour 3000 F !!! Tél. 30.43.00.55 et demandez Foudil.

Thomson cherche contacts (échan. programm) sur T08 3,5 crafty du club Eagle Soft... Jérôme Olivier Rte de Nay Uzos 64110 Jurançon.

Vds pour Thomson Leg-Enr de Quick disk type 20-128 + vampire, inition au Basic + vol-solo pour Qod. Etat neuf. Jamais utilisé. Tél. 45.94.43.99.

Echange ou vends nouveaux softs et ceux sortis du commerce (Mach 3, les Pass. du V2, Space RACER...) pour T08-T09-T09 + add. François Riskieswicz, 82, rue du Catelet Caumont, 02300 Chauny. Tél. 23.39.48.58.

Vds MO6 Thomson + cray. optique + manette + périph. av ou sans moni. couleur + nbx jeux. Motte Arnaud, 9, rue Dr Gagne 03100 Montluçon. Tél. 70.05.28.92.

Echange jeux TO8, 9, 9+ Slap Fight ; MGT, Arkanoïd, Sooll, Bob Jungle etc (80 jeux). Tél. 26.73.05.60. Après 6 H 30. Delbos Arnaud, chemin Cordier, 51340 Pargny/Sau.

Roger Nicolas : 40.06.01.46. Vds T09 moniteur couleur, nombreux logiciels, crayon optique, extansion jeu. Prix 4000 F à débattre. Possibilité d'échange avec un Amstrad 6128.

Vds Thomson Mog lect. K7 intégré + crayon optique + manette + 18 jeux : le tout 2000 F. Nicolas Pélicant, 29, rue Edgène• Landoas, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.85.73.

Vds lecteur disc T07 Thomson. UD 90070 complémentaire donne 2 lect. K7 T.7. 1000 F ou éch. contre matériel pour CPC 6128, jeux-sytmvog. 44.75.31.72.

Vds M05 + moniteur + nbrx jeux + manettes + magnéto + crayon optique. Le tout : 2500 F. Tél. 24.71.73.88.

Stop ! Vds mon. coul. Thomson MC90 compatible avec tout micro muni d'un cordon péritel. Cherche contacts sur Atari ST. Possède News. Patrice. Tél. 62.95.53.65.

Vends T070 + 70 jeux : env. 2000 F. Cherche ST avec disquettes à moins de 2000 F. 74.27.00.31, demander Florent.

Vends T07/70 + 1 revue sur l'informatique (au choix). Prix 450 F. Tél. 21.23.33.90 après 6 H du soir.

Vends pour T08, T09, T09 +, 1 disquette 3 1/2 SF DD, contenant 8 jeux porgrammés au prix de 50 F la disquette. Demander Franck au 61.67.04.92. Après 5 H 15.

Stop affaire. Vds M06 Thomson neuf + lect. disk + cass. + nbx jeux + joysticks + livres : valeur 10000 F, cédé à 4000 F. Tél. 30.50.83.62 entre 17 H 30 et 20 H + Caoeau : urgent.

Vds Thomson M05 + extension de mémoire + crayhon optique. Super affaire. Tél.48.02.00.93, Erwan Hoizey, 93320 Pavillons sous Bois.



Spectrum

Echange jeux pour Spectrum 48 PS envoyer liste réponse assurée. Christophe Miniggio P61 Les Vars St-Georges 13170 La Gauotte. Tél. 91.65.17.28.

Vds 10 jeux originaux sur spectrum 30 F l'un écrire à Alban Guillemot 6, rue Arthur Rimbaud, 68270 Wittenheimm. Merci d'avance.

Vends spectum 128K neuf + 45 jeux + 2 manettes + écran vert garantie 6 mois, ordinateur garantie 1 an. Téléphoner à 6 h. au 34.51.77.49. Prix 1450 F.

Vends Spectrum 48 Ko + interface Joystick, Péritel, TVN/B, cartouche + 15 jeux + magnéto + livre 102 prg + revue : le tout 1500 !!! Tél. 54.80.93.58 le week-end.

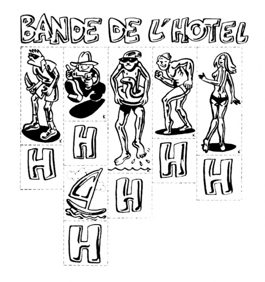
Ach. Logiciels de jeux pour spectrum (possibilité d'échange dans les Vosges) Chevrier Claude. 20, rue André Pernet 88700 Rambervillers. Tél. 29.65.44.43 Merci.

Echanges K7 ou disquettes pour spectrum super Hang-on 720° Out Run, etc... Fabrice Hayer, Les Mortiers 44120 Vertou. Tél. 40.03.30.89.

Vends Spectrum + 2 + 1 manette + 200 jeux 1000 F. Tél. 53.97.30.57. Demander William.

Coupon-réponse à retourner à :
Game Mag PA, 5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Indiquer la rubrique en premier





alors d'un pion. Toutes les options intermédiaires (4, 6 et 8 joueurs) sont également imaginables.

But du jeu

Le but du jeu est d'aller envahir le coin de plage de la bande rivale (les croix sur la carte). Ce coin de plage sera envahi lorsque les quatre cases le composant seront occupées par un pion adverse.

Début du jeu

Au début du jeu les pions « bande de l'hôtel » sont placés dans l'hôtel (à droite) et les pions « bande du camping » sont placés sur les tentes (à gauche).
Les deux pions « planches à voile » sont posés au hasard sur leur parcours.
Les adversaires vont jouer à tour de rôle !

Le tour de jeu

Un tour de jeu se compose ainsi :
— déplacements des planches à voile,
— déplacements des pions du premier joueur,
— application des événements (voir obstacles),
— déplacements des pions du deuxième joueur,
— application des événements (voir obstacles),
— réglements des combats.

Les fiches de personnages

Chaque joueur doit tenir une fiche de personnage pour chacun de ses pions. Il devra indiquer son nom, son nombre de points de combat (voir combats et obstacles) et éventuellement les gages qu'il doit accomplir (tours d'attente ...), ça vous évitera de trop tricher !

Les déplacements

Chaque joueur peut déplacer l'ensemble de ses pièces au cours de chaque tour. Ce déplacement se fait dans n'importe quel sens mais pas en diagonale.
Les pions ne peuvent pas aller sur les cases rocher, ni sur les cases pin.
Dans l'eau, les pions peuvent se déplacer de deux cases par tour. Mais ils ne peuvent pas nager plus de cinq tours de suite (ça fatigue de nager !). Ils se reposeront donc sur les pontons ou sur la plage pendant un tour. S'ils essayent de se déplacer un sixième tour, ils coulent à pic... Heureusement, le maître-nageur les ramènera sur leur case de départ où ils seront immobilisés pendant cinq tours.
Il faut aussi faire attention à ne pas dépasser les bouées rouges sinon le maître-nageur vient vous chercher et vous ramène à la buvette.
Sur la plage, les déplacements seront de trois cases au maximum. Dans la pinède, ils pourront aller jusqu'à quatre cases.

Les obstacles

1. Le camping de la Pinède : trois tentes d'où partent les pions de la bande du même nom.
2. L'hôtel des Oursinières : les pions de la bande de l'hôtel y sont placés au début.
3. La buvette de la plage : on peut la traverser mais il faut consommer : ça prend au moins trois tours pour boire un coca !
4. Dédé et sa bande : ils aiment bien vos copines et les retiennent pendant deux tours si elles passent près d'eux.
5. Les joueurs de pétanque : si vous passez à côté d'eux, vous déplacez malencontreusement le cochonnet... C'est l'engueulade de votre vie, ça dure au moins deux tours avant que vous puissiez vous échapper.
6. Le chien du père Marcel : il est plutôt méchant et il mord la sale bête si vous passez à côté de lui... Alors vous avez très mal et vous retournez à votre point de départ !
7. Le propriétaire de l'hôtel est en train de laver sa voiture (normal, c'est dimanche !). Vous passez à côté et soulevez un nuage de poussière... Deux tours pour nettoyer tout ça !
8. Le marchand de journaux : il vend Game Mag... C'est fatal ! Vous rentrez à votre case de départ et vous passez deux tours à éplucher les rescues du Doctor Bit.
9. Une vieille dame très gentille qui préfère rester à l'ombre sous les pins. Tiens, les pommes de pin, c'est une bonne arme (+ 1 point de combat) !
10. Le petit Raoul fait des châteaux de sable. Vous lui écrasez sa construction sans vergogne... Il crie, son père arrive et vous donne une claque (—1 point de combat).
11. Le maître-nageur vous a à l'œil. Si vous passez à moins de deux cases de lui, il vous fait la morale pendant un tour.
12. Le loueur de pédalos n'aime pas beaucoup vous voir traîner dans ses jambes. Il vous donne un pistolet à eau pour vous engager à aller jouer plus loin (+ 3 points de combat).
13. Les joueurs de volley vous refoulent... Vous faites exactement le chemin que vous venez de prendre, mais dans le sens inverse !
14. Une nymphette qui bronze ne supporte pas vos cris... Elle crie encore plus fort... Vous avez peur et allez vous cacher sur votre case de départ.
15. Le père Marcel et sa radio : il est comme son chien... Il ne mord pas mais distribue des claques (—1 point de combat).
16. Jacko sur son matelas pneumatique vous prête sa mitrailleuse à balles de ping-pong (+ 4 points de combat).
17. Les nudistes ne sont pas contents de vous voir habillé... Ils vous chassent jusqu'à la buvette.
18. Umberto se bronze et s'ennuie. Si vous montez sur le même ponton que lui, il vous raconte ses aventures amoureuses pendant deux tours... ennuyeux à mourir !
19. Le pêcheur n'aime pas voir des baigneurs autour de sa barque : il vous repousse quatre cases plus loin dans une direction au hasard (c'est votre adversaire qui décide !).
20. Le bateau des Américains (on peut y aller à la nage ou à pied par la jetée) est plein de cannettes de bière vides... Vous en prenez quelques-unes (+ 4 points de combat).
21. Le patron de la buvette vous aime bien. Il vous prête sa canne à pêche... Vous pourrez toujours taper sur les autres avec (+ 3 points de combat), si vous n'avez pas envie de taquiner la girelle !

Les planches à voile

Au début de chaque tour, on déplace les deux planches à voile de deux cases en suivant le parcours dessiné sur la carte dans le sens des aiguilles d'une montre.
Si une planche passe sur une case à côté d'un pion, celui-ci se noie. Le maître-nageur intervient et le pion reste bloqué sur sa case de départ pendant cinq tours.

Les combats

Si deux pions adverses sont en contact, ils se battent entre eux. Si plusieurs pions attaquent le même pion ennemi, les combats seront réglés l'un après l'autre.
Il est possible de ramasser des armes (voir obstacle). Chaque arme donne des points de combat supplémentaires au pion.
Au départ, un garçon possède quatre points de combat et une fille, deux points de combat (si, si, Mireille, c'est la règle !).
Pour régler l'issue d'un combat, chaque joueur lance une fois le dé. Le résultat de ce dé est additionné aux points de combat du pion. Celui des deux joueurs qui obtient le résultat le plus élevé a gagné.
Lorsqu'un pion vient d'être vaincu en combat, il est immobilisé sur place pendant deux tours.

Le rôle des filles

Les filles sont peut-être plus faibles en combat, mais elles ont un grand avantage : elles peuvent séduire les pions garçons de l'adversaire.
Si un pion fille se trouve à moins de cinq cases d'un pion garçon, ce pion doit obligatoirement se diriger dans sa direction au tour suivant...

Quelques conseils

— N'hésitez pas à jouer avec la séduction des filles.
— Avant de combattre, essayez de prendre des armes.
— Choisissez une stratégie en fonction du terrain.
— Attention aux noyades... C'est très long cinq tours !

Thierry Platon

P'TITS TRUCS

Ok, ok... C'est votre rubrique favorite. Rien de plus naturel puisque c'est vous qui la réalisez en grande partie. Alors, merci et bravo à tous, votre rubrique plaît aux lecteurs !

• Bill Palmer

Suite et fin (provisoire, pas vrai François?) des aventures de *Bill Palmer*... Voici la fin de la solution de ce jeu que j'avais commencé à vous donner le mois dernier :
En bas
A gauche
A gauche
Prenez la souris
Prenez le couteau
A droite
En face
Main sur la falaise
En haut
Main sur le petit rocher de droite pour assommer le bandit
Descendre
Descendre
Prenez la photo du professeur sur le corp du bandit
Main sur la falaise
Montez
A gauche
Montrez la photo à la caméra
En haut
A gauche
Allumer la cheminée avec le briquet et les branchages
A droite
A droite
Regardez quatre fois dans le trou de la serrure de la deuxième porte à droite.
Allez à la première porte et entrez
Prenez dans l'armoire, la mitraillette et l'apeau
Revenez à l'entrée de la grotte et montez en haut de la falaise
Soufflez dans l'apeau
Prenez la mitraillette et tirez
Regardez l'oiseau
Parlez aux infirmiers et allez en face
Cliquez votre main sur drapeau de golf à droite
Cliquez sur votre doigt et éteignez la lumière
Allez à gauche
Prenez le pistolet dans le tiroir et parlez dans le micro
Prenez le pistolet et le fétiche
Appuyez sur le bouton bleu puis sur le marron...
Voilà c'est fini ! Merci encore au père Pythagore 56 qui m'a pas mal tuyauté pour cette solution !

• Qin

Rha, qu'est-ce que vous êtes gâtés dans les rescues ce mois- ci : il n'y a que des solutions finales ! Celle-là, c'est celle de *Qin* (Ere Informatique) qui m'avait été envoyée par plein de gens que je remercie au passage (Steph Lorilloux, Emmanuel David, Philippe Bonal, Hervé Léourier, Ralph l'Int et le Poivron Rouge).
Pour cette troisième partie, vous êtes en Chine, en 780 ap. JC, pendant le dynastie Tang : Ouest, examiner porte, poser amulette, regarder plan 1, boire vin, regarder plan 2, raser mur, écouter, ouest, examiner colosse, regarder yeux, loué soit Qin, regarder plan 4, ramper, avancer, tourner torche gauche, nord, ouest, regarder plan 3, examiner porte, enlever planche, unie bi et cong, sud, est, regarder plan 5, examiner tigre, poser œil, nord, examiner Qin, examiner talisman, prendre talisman... Le secret de l'éternité est, à présent, entre vos nobles mains !

• Le Passager du Temps

Depuis que je promettais la fin de ce jeu... Hé bien voilà, tout arrive : c'est la dernière fois que je vous parle du *Passager du Temps* et c'est pour vous donner la solution finale qui m'avait été, fort gentillement, envoyée par Ronald Mallet et un autre bel inconnu.
Prends liane, sud, montre bijoux, échange bijoux, est, répare pont, nord, donne vivres, prends pirogue, sud, ouest, nord, nord, nord, navigue, nord, est, feu, ouest, à l'abordage, examine bateau, examine coffre, prends or, sud, navigue, sud, jette ancre, mouille chaloupe, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, porte chaloupe, ouest, pose chaloupe, ouest, nord, nord, nord, montre bague, donne or, discute avec oncle, sud, sud, sud, est, porte chaloupe, est, pose chaloupe, monte, est, nord, appelle hoquet, sud, ouest, descends, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, rame, leve ancre, sud, navigue, navigue, nord, sud, sud, est, nord, hoquet discute avec les indigènes, monte dans pirogue, nord, oncle discute avec hoquet, nord, nord, est, sud, ouest, nord, est, sud, lis feuille, sud, est, sud, examine colonnes, mets bague dans œil, baisse bras, arrête sonnerie, lis journal, lis journal, nord, nord.... Hop, et voilà, c'est la fin...

• Oxphar

Nicolas Beuglet et un certain nombre d'autres lecteurs fous m'ont envoyé la solution d'*Oxphar*. Pour tous ceux qui sont encore à la traîne, voici donc un petit coup de pouce qui devrait les mettre sur le voie de la solution :
Oxphar, prendre carte, est, insérer carte, prendre hameçon, prendre épée droite, prendre épée courbe, prendre marteau, prendre clé milieu, prendre pistolet, prendre bourse, ouest, nord, pêcher poisson (mettre hameçon), couper poisson (mettre épée droite), le bonheur, prendre parchemin, ouest, ouest, tuer nain (mettre épée courbe), ouest, tapez rox (mettre marteau), nord, couper cartes, prendre cœur, est, mettre clé, prendre pique, nord, la vie (mettre pistolet), prendre bague, sud, sud, est, sud, est, prendre équerre et compas, poser bourse, ouest, nord, ouest,ouest, ouest, ouest, 614253, nord, donner équerre à Bock (mettre équerre), donner compas à Bock (mettre compas), nord...
Et, oui, il n'y a pas de Poke ce mois-ci... C'était un Spécial Soluces !

Doctor Bit

LES BONS PLANS DU DOCTOR BIT

— Coucou les p'tits enfants me revoilà !
— Mais il se prend pour Guignol celui-là ou quoi ?
— Waoo, c'est un super-rescue, ce mois-ci, vous en avez de la chance...
— Ouais, bon ben, accouche docteur !

• The Last Ninja

Ho, celui-là, je suis sûr que vous l'attendiez tous ! Depuis le temps que l'on en parle du dernier des Ninjas ... Le petit frère de Captain est arrivé au bout. Il m'a donné plein d'explications. Les voici.

Tableau 1 :
Prenez dans l'ordre, le SABRE, le SAC, la CLEF, le NUNTCHAKOU et les BOMBES FUMIGENES. Passez les sables mouvants, trouvez la POMME et les SURIKENS. Endormez le dragon avec une BOMBE FUMIGENE et passez.

Tableau 2 :
Prenez le CROCHET au pied du lion. Devant la falaise, prenez le CROCHET, avancez et vous montez automatiquement. Prenez la POMME dans la grotte. Pour descendre prenez le mur, le CROCHET, avancez en marche arrière (droite du mur), vous descendez automatiquement. Passez la rivière et, dans l'ordre, prenez les GANTS et la POTION CONTRE LE FEU (derrière le rocher). Repassez la rivière, passez les sables mouvants. Dans le champ de bambou, se trouve la dernière arme : le BATON. Passez les dragons de pierre avec la POTION CONTRE LE FEU.

Tableau 3 :
Prenez le chemin de droite, passez la rivière et prenez l'amulette au cou de Boudha. Retournez au début, sur l'autre chemin, se trouve une ROSE. Prenez la avec des GANTS. Traversez la rivière. Devant la statue, sélectionnez l'amulette et avancez vers celle-ci.

• L'Aigle d'Or

Allez, on va vous faire un bon vieux classique. Juste comme ça, pour rigoler et puis aussi pour faire plaisir à tous ceux qui utilisent des Thomson. Voici le plan de l'*Aigle d'Or* envoyé par le sympathique Jean Blaquière...

LEGENDE :
X : OUBLIETTE
P.S. : PASSAGE SECRET

FORUM

Pour tous ceux qui n'ont pas encore bien compris le principe de cette rubrique, je re-explique (ils me rendront fou, ces lecteurs !). Dans Forum, des lecteurs posent des questions (vies infinies, solutions de jeu, aides diverses, etc.), d'autres lecteurs répondent à ses questions, d'autres encore font des propositions diverses d'échanges et de contacts. Bref, cette rubrique est votre rubrique !

QUESTIONS :

Pat Duplaquet (16, rue de la Joncière 7320 Horn, Belgique) vous demande de l'aider face aux serpents dans *Arazok's Tomb* sur Amiga.
Thierry Michel de Saint-Herblon cherche comment avoir des vies infinies pour *Army-Move*.
Ludovic Titren (1, rue du Capitaine Revel St-Martin au Laert, 62500 Saint-Omer) cherche l'eau bénite et le pieu dans *Vampire* d'Infogrames.
Rudy aimerait recevoir de l'aide dans *Fairlight* sur C64.
David Cano, dit le Haricot Tueur (Logis des Argues - 43, rue de l'Ancienne Distillerie, Bt B n°11 34400 Lunel), est désespéré dans *Rolling Thunder*, dans *Avenger* et dans *Platoon*.
Pascal Marexaux demande l'utilité des objets dans *Jack the Nipper II*... Un pirate ?
Valéry Derbaudrenghien a des problèmes avec *Métrocross*. Il veut aussi des vies infinies dans *Rambo*. Et tant que vous y êtes, il demande de l'aide plus générale dans *Legend of Kage* et *Future Knight !*
Simon Picard (179, rue Eau de Robee 76000 Rouen) sait tout sur *Gryzor* et demande le l'aide dans *Ghost'n Goblins* (vies infinies par exemple ?).
Christian Billen (36, rue Alfred Dubois 1080 Bruxelles, Belgique) ne comprend rien à *Pirates of Tee, Barbary Coast* et à *Jagd aaur Roter Oktober* (la version hollandaise de *Hunt of red October* probablement!).
David Darzens demande de l'aide dans *Exalon* et dans *Army Move*.
Christian Le Belge, qui a un C64, demande des vies infinies dans *Indiana Jones, Galvan* et *Rampart*. Il lui faudrait aussi un peu d'aide dans *Eidolon* car il est perdu depuis cinq mois dans les grottes du niveau 3.
Rudy Vanbockstaele m'a envoyé plein de Pokes, alors rendez-lui service et donnez-lui des trucs pour *Fairlight* et *Defender of the Crown*.

RÉPONSES :

En réponse à Philippe Delpech, voici un programme qui permet d'avoir des vies infinies. Il m'a été envoyé par Sputnik Cracker, Fred de Montlais sur Loire, Denis Caradec, Jean- Yves Kereneur, the A Team et un paquet d'inconnus... Dire que je disais le mois dernier qu'il n'y avait pas assez de réponses! En fait, il n'y avait pas assez de questions !

```
10 SYMBOL AFTER 256
20 MEMORY &1AEF
30 LOAD " !IKARI.N01 "
40 MODE 0:PAPER 0:PEN
1:BORDER 2:CLS
50 FOR I=0 TO 15:READ
IK:INK I,IK:NEXT
60 CALL &6000
70 LOAD " !IKARI.N02"
80 POKE &6EAB,&D
90 POKE &1F5A,&99
100 POKE &693A,&90+9
110 POKE &6914,&0
120 POKE &6915,&0
130 POKE &6916,&0
140 CALL &FFD0
150 DATA
13,6,3,15,16,0,1,2,14
160 DATA
26,24,9,12,21,22,19
```

En réponse à Marc Chalifour, ils ont tous (les mêmes que ci-dessus) répondu par un petit listing pour *Bombjack I* :

```
10 MEMORY 5999
20 LOAD
" BJCODE.BIN ",6000
30 POKE &19FD,0
40 DATA 23279, 65,
23280, 32, 23281,82
50 DATA 23282, 65,
23283, 86,
23284,69,23285,32
60 FOR K=1 TO 7
70 READ PO,N
80 POKE PO,N
90 NEXT:MODE 0:CALL
6000
```

Pour Patrice B. qui voulait choisir ses épreuves dans *Dragon's Lair*, un joyeux inconnu (faut mettre son nom en bas de la lettre !) donne une petite bidouille :
— après la présentation, le programme charge le premier tableau qui se nomme « DRLGIDDY. BIN ».
— pour choisir une autre épreuve, il suffit de le renommer en n'importe quoi et de donner ce nom à l'épreuve choisie, sachant que les fichiers d'épreuves sont :
DRLDISC.BIN - disques dans le vide
DRLWEAP.BIN - cuisine
DRLSKULL.BIN - crânes
DRLTENT.BIN-tentacules
DRLCHECK.BIN - damier
DRLROPE.BIN - cordes
DRLSLAY.BIN - dragon
Il ne faut pas oublier de redonner leurs noms originaux aux fichiers si vous voulez faire une partie normale.

ANNONCES :

Christian Boryslawski (67, av. de Vichy 03300 Cusset. Tél.: 70 97 94 16 après 16 h 30) a des scénarios géniaux à proposer aux programmeurs fous. Contactez-le !
Fredi le Commodoriste (qui voudrait aussi savoir ce qu'il faut faire dans Apollo 18 une fois dans l'espace) me signale la naissance d'un nouveau club d'échange, The Oxygène... (Fredi - 154, rue du Maréchal Joffre 67230 Westhouse).
Sébastien Voet (3 bis, rue Gustave Desmettre 59250 Halluin) fait des scénarii de jeux d'aventure. Il propose de travailler avec des pros de l'informatique...
Bien, bien, la rubrique Forum se remplit. Pour tout le courrier je vous rappelle l'adresse:

Game Mag
Doctor Bit - Forum
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé.

A VOUS DE JOUER



ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI ECONOMISEZ 40 F



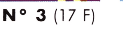
ET RECEVEZ VOTRE **CADEAU** DE BIENVENUE

UN PORTE-MONNAIE BRACELET-MONTRE



N° 1 (15 F)





N° 2 (17 F)



N° 3 (17 F)



N° 4 (17 F)



N° 5 (17 F)

N° 6 (17 F)



N° 7 (18 F)



N° 8 (17 F)

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

BON D'ABONNEMENT A GAME MAG

Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de **GAME MAG** au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro) (Europe : 224 F, Airmail : 284 F),

et/ou, je commande les numéros :

☐ N° 1 (15 F) ; ☐ N° 2 (17 F) ; ☐ N° 3 (17 F) ; ☐ N° 4 (17 F) ; ☐ N° 5 (17 F) ; ☐ N° 6 (17 F) ; ☐ N° 7 (18 F) ; ☐ N° 8 (17 F)

☐ je recevrai mon cadeau de bienvenue
☐ blanc; ☐ rouge; ☐ marine.
(coloris au choix dans la limite du stock disponible).

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

NOM :..

PRENOM :..

Adresse :..

Code Postal :.................... Ville :....................

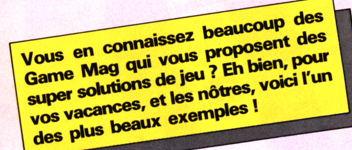
Date de naissance :..

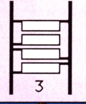
A retourner accompagné de votre règlement à :

GAME Mag - LASER PRESSE - Service Abonnement
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDÉ

IMPOSSIBLE MISSION II

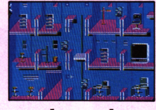
(1ère PARTIE)



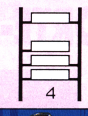


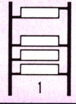


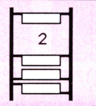






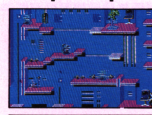


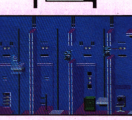


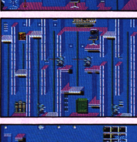




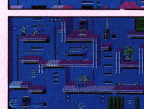


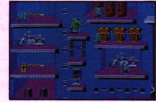






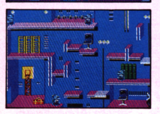










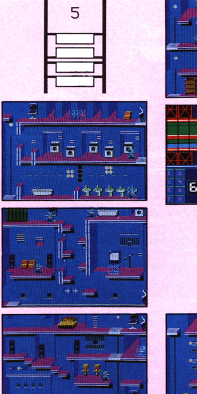


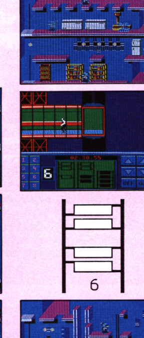


Niveau 2
Réacteur atomique

Première salle (en partant du bas). C'est une salle où il est assez difficile de progresser. Il faut utiliser les ascenceurs mais sauter avant qu'ils n'arrivent en bout de course afin de passer par les ouvertures qui apparaissent à mi-chemin. Les robots tirent en rythme ; il faudra progresser en fonction de ceux-ci. Il est préférable d'utiliser l'entrée de gauche.

Deuxième salle. Déjà plus







6

simple, celle-ci... Pour examiner les objets qui se trouvent en haut, il faut utiliser la plate-forme mobile. Vous pourrez l'arrêter à l'endroit désiré en vous relevant. En bas, il faudra vous tenir sur le ressort pour examiner un objet. L'entrée de gauche est encore la plus simple !

Troisième salle. En entrant par la droite, vous devrez atteindre l'ordinateur et utiliser une « désactivation des robots ». Cette opération devrait vous permettre de tout fouiller avant leur remise en service. Si vous n'avez pas de désactivateur, passez à une autre salle et revenez plus tard !

Quatrième salle. Cette salle ne présente pas de véritable difficulté une fois que l'on a réussi à y pénétrer. C'est plutôt cette entrée qui est délicate. Il faut prendre la plate-forme mobile depuis la droite et sauter au bon moment pour retomber sur la plate-forme centrale qui vous permet d'accéder au reste de la salle. Pas de secret ici, il suffit de vous entraîner... Attention, le temps s'écoule !

Niveau 5 - La tour informatique

Première salle (en partant du bas). En passant par l'entrée de gauche, vous pourrez déjà recupérer deux objets. Mais il faudra que vous passiez par la droite pour accéder au coffre fort. Vous sautez vers le bas, vous utilisez l'ordinateur pour désactiver les robots, vous utilisez l'ascenseur mais vous sautez avant qu'il n'arrive en fin de course pour passer par le trou où est placé le robot. Ouf, vous posez la bombe que vous n'avez pas oublié de prendre devant l'ordinateur, vous attendez et vous récupérez le morceau de musique. Gasp, un des plus durs niveaux des huit tours !

Deuxième salle. Après la plus difficile, voilà une des plus faciles : en entrant depuis la gauche, vous sautez, vous avancez d'un pas, vous voilà sur la plate-forme du centre... Le reste est un jeu d'enfant !

Troisième salle. Aucune importance, ici, que vous entriez par la gauche ou la droite, cette salle est rigoureusement symétrique. Il faut d'abord monter pour examiner les objets du haut, puis sauter sur la plate-forme du milieu, examiner, re-monter, examiner, re-descendre, attendre que l'ascenceur monte tout seul, sauter et examiner les derniers objets. C'est sans risque !

Quatrième salle. Ha, ha c'est une surprise car cette salle n'est pas éclairée. Il faut que vous utilisiez une ampoule sur le panneau de commande d'un ordinateur dans une autre salle... Je vous laisse la surprise !

Cinquième salle. En entrant par la gauche, vous examinerez la bibliothéque, puis vous sauterez le robot du bas pour examiner tous les autres objets...

Sixième salle. Hum, une salle un peu plus complexe. En entrant par la droite, il faut monter l'escalier en sautant, puis descendre avec l'ascenceur, monter, utiliser l'ordinateur pour désactiver les robots... Histoire d'en profiter pour examiner les objets inaccessibles du haut (ils sont très bien protégés par un robot tueur !).

Niveau 7 - Les bureaux

Première salle (en partant du bas). En entrant par la gauche, j'espère pour vous que l'examen de tous les objets ne posera pas de problèmes dans cette salle... Comment ? Vous avez des ennuis avec la bibliothèque du centre... Il suffit de passer par l'entrée de droite et de déplacer la plate-forme avec l'ordinateur ! Petit conseil : n'utilisez pas la plate-forme mobile du haut, elle est meurtrière.

Deuxième salle. Entrez par la gauche et examinez la série de portraits en descendant. Puis, par la droite, prenez l'ascenceur, sautez, montez et prenez la plate-forme... Désactivez les robots avec l'ordinateur, sautez au-dessus du coffre, posez une mine (que vous avez prise pendant que vous étiez près de l'ordinateur, bien sur !), revenez à l'ordinateur, prenez une bombe, sautez, emprunter le trou que vous avez fait, posez la bombe... examiner le contenu du coffre. Haaa, la belle musique !

Troisième salle. En entrant par la droite, il faudra monter et examiner les objets en sautant le robot vert et les trous. En utilisant l'ascenseur de droite, vous devriez être capable de parcourir le reste de la salle. Une remarque, il faut rester sur le ressort pour examiner le portrait.

Quatrième salle. Entrez par la droite, prenez la plate-forme mobile, sautez l'escalier, examinez les tiroirs, sautez, déplacez la plate-forme avec l'ordinateur, examinez la bibliothèque, examinez les coffres-forts, suicidez-vous (si, si, c'est pour remettre la plate-forme en place !), descendez, examinez l'ordinateur et la lampe... Hé voilà, c'est simple !

Cinquième salle. Prenez la plate-forme mobile ou le passage avec le ressort pour pénétrer dans la pièce. Ensuite, il suffit d'être rapide et précis pour tout examiner en sautant systématiquement les robots qui foncent sur vous...

Conseils divers

— Faites une première exploration totale de la tour des deux côtés, très rapidement, afin de récupérer les objets les plus accessibles. La deuxième exploration, plus en profondeur, n'en sera que plus simple !

— Tous vos efforts doivent être orientés vers l'ouverture et l'examen du coffre.

— Essayez régulièrement de trouver le code d'accès aux autres tours. Il est possible de trouver un code complet après quelques minutes de jeu seulement car les objets sont re- distribués au hasard au début de chaque partie.

— Gardez précieusement les option « désactivation » et « bombe de l'ordinateur ». Ce sont les plus rares et les plus indispensables.

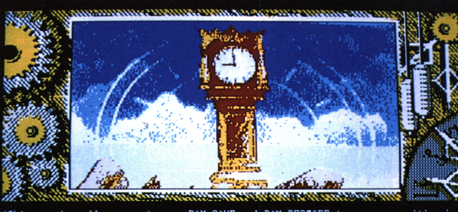
— Je vous rappelle que vous pouvez trouver neuf éléments différents au cours de vos explorations : remise à zéro des ascenceurs, déplacement des plate-formes fixes, désactivation des robots, bombe, mine, lampe, des unités de temps supplémentaires, des chiffres du code et le morceau de musique contenu dans le coffre !

suite le mois prochain dans le n°10

PC

TIME AND MAGIC : THE TRILOGY

LEVEL 9 AVENTURE








En regroupant ses trois célèbres jeux d'aventures, Level 9 propose aux joueurs avides d'énigmes, un produit bien alléchant. Le joueur dialogue avec la machine au moyen du clavier, en anglais courant. Grâce à un vocabulaire de plus de 60 000 mots (!), cette trilogie, à condition que l'on maîtrise un tant soit peu la langue de Tolkien (l'anglais, s'pas) est bien agréable et la richesse des textes rajoute à l'ambiance qu'apportent les graphismes de qualité.

Sans rentrer dans le détail, d'autant que le manuel, très bien fait, comporte de nombreuses aides et qu'une nouvelle introduit chaque aventure, laissez-moi vous dire ce qui vous attend :

Lord of Time voue entraîne dans la pendule de votre grand-père où ont été cachées neuf parties du temps qu'il vous faut retrouver.

Red Moon, vous convie dans l'île de Baskalos et plus précisément dans la tour de la lune. Méfiez-vous des magiciens et n'utilisez les rares sorts que l'on vous a enseignés qu'avec discernement.

Engin, *Price of Magik* vous met au prise avec le sorcier Mylgar passé du côté obscur de la force pour avoir voulu maîtriser la puissance d'un cristal de lune.

Bref, du pain sur la planche pour les aventuriers consciencieux.

Cyrille Baron





PAC LAND

QUICKSILVA – ACTION

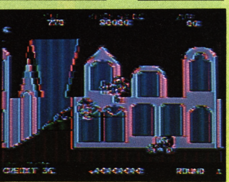
C64

CPC

Pac-Man est de retour sur nos petits écrans. Quicksilva nous propose l'adaptation du jeu de café de Namco sorti voici quatre ans (de type Ghost'n Gobeing). Contrairement aux apparences, *Pac-Land* est bien réalisé, fidèle à la version arcade. Votre but est d'atteindre votre logis où vous attend Mrs Pac. Les quatre fantômes Blinky, Pinky, Inky et Clyde seront là pour vous stopper. Vous pouvez bien sûr les croquer en avalant des pac-gommes. Augmentez votre score en ramassant toutes sortes de fruits. Mais attention à votre énergie. Les graphismes, bruitages et animation sont d'assez bonne qualité. Bref, tous les ingrédients y sont pour que ce soft plaise aux plus petits et même aux grands.

Captain Rom





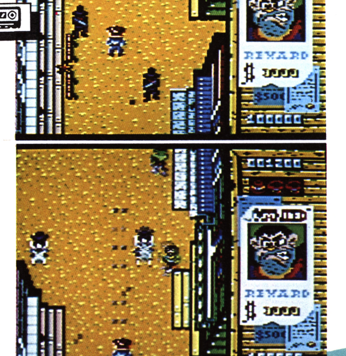


GUNSMOKE

CAPCOM - ARCADE







Vous vous retrouvez dans la peau d'un shérif d'une petite ville du Wild West des Etats-Unis. Un métier qui n'est pas de tout repos car il va vous falloir traverser cinq épreuves pas évidentes, avec un champion à vaincre à la fin de chacune d'elles. Dans la première épreuve, vous combattez des cowboys à pied ou à cheval, d'abord dans les rues de la ville, puis dans une gare ferrovière.
Vous devez ensuite éliminer une descendante de Calamity Jane, du style jolie mais dangereuse.
Puis vous êtes attaqué par des indiens dans un canyon et, après les avoir descendus, vous combattez un riche personnage qui, par simple plaisir, vous balance des bombes à gogo. Vous retrouvez vos charmants indiens en compagnie d'alligators qui veulent vous bouffer tout cru, alors que vous descendez paisiblement un fleuve en furie sur un radeau en bois.
Une fois éliminés Barbe-grise le-pas-beau et un charmant jeune homme qui vous envoie des boomerangs à la pelle, vous pouvez enfin vous réjouir car vous avez terminé ce jeu.
Mais à mon avis, vous aurez arrêté de jouer avant car en fait *Gunsmoke* est nul : les graphismes sont nuls, les couleurs moches et les bruitages légers. En plus, on se prend la tête comme pas permis au bout de deux minutes. Un jeu à éviter.

Stumpik

STARQUAKE

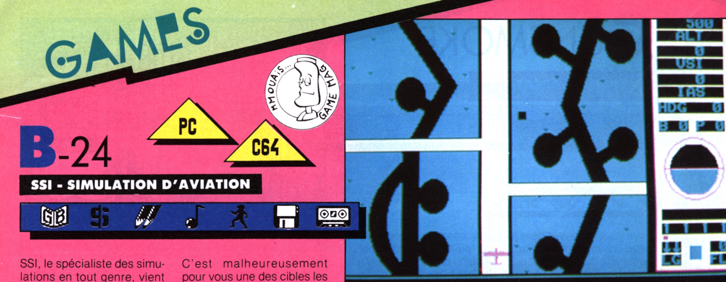
MANDARIN SOFTWARE
AVENTURE/ARCADE

PC

Un trou noir est apparu récemment au bord de la galaxie d'où est sortie une planète. Mais les savants de votre race se sont aperçus que le coeur de celle-ci était instable et que, s'il explosait, il détruirait toute la galaxie. Ils vous y ont donc envoyé après vous avoir préalablement opéré biologiquement afin que vous puissiez survivre sur la planète. Et ça risque de ne pas être évident, car pendant que vous collectez les neuf objets nécessaires à la stabilisation de la planète, vous allez devoir éliminer ou éviter les infâmes créatures qui la peuplent et qui vous détruisent d'un simple toucher, ainsi que les mini-centrales qui vous grillent en moins de deux et les hérissons de métal qui vous font éclater au moindre contact, etc ...
De plus, il vous faudra effectuer plusieurs voyages pour amener les neuf objets au coeur de la planète car vous ne pouvez en transporter que quatre à la fois. Enfin votre énergie, vos munitions et vos unités-ponts sont limitées. Les unités-ponts servent à s'élever lorsque vous vous déplacez en marchant mais disparaissent très rapidement. Vous pouvez aussi utiliser les hoverpads qui vous permettent de voler ou les téléportateurs pour se déplacer rapidement d'un lieu à un autre. Enfin vous pourrez collecter de nombreux bonus tels que des vies ou des munitions en plus, etc ...
Tous ces détails ajoutés aux excellents graphismes (le Blob que vous dirigez est génialement dessiné) et au son agréable font de *Starquake* un très bon jeu d'aventure/arcade à se procurer rapidement. Sure Man.



Stumpik



B-24

SSI - SIMULATION D'AVIATION

SSI, le spécialiste des simulations en tout genre, vient de sortir son petit dernier, *B-24*. *B-24* réunit une simulation de vol et une simulation de combat.
Vous dirigez un des célèbres B-24 qui contribuèrent à la victoire des Alliés au cours de la Seconde Guerre mondiale. Vous allez d'ailleurs prendre part aux dix-neuf attaques menées contre les raffineries de pétrole de Ploesti, vitales pour la machine de guerre allemande. C'est malheureusement pour vous une des cibles les mieux défendues en Europe, en ce mois de mars 1944. Vous allez être à la fois le pilote, le copilote, le navigateur, le mécanicien et le bombardier du B-24. De plus, en tant que chef d'escadrille, vous allez aussi devoir déterminer la trajectoire de vol, la vitesse, l'altitude et le point de largage des bombes pour toute la formation. Le B-24 n'est pas le meilleur bombardier, étant peu maniable. Attention, car c'est sur vous que reposent tous les espoirs et tout l'honneur de la flotte alliée. Donc, décollez de la base aérienne de Spinazzola en Italie, bombardez Ploesti en faisant le plus de dégâts possible, puis rejoignez votre base de départ. Ceci, à chacune des dix-neuf missions qui vous attendent.
Le graphisme peut s'améliorer mais le réalisme de ce jeu est excellent : l'atmosphère de la guerre est bien rendue, grâce aux nombreux détails et aux actions variées. Les fans de simulation vont s'amuser comme des fous. Au fait, bravo et merci à Ubi Soft pour son édition du manuel en francais.

S.

BLOOD BROTHERS

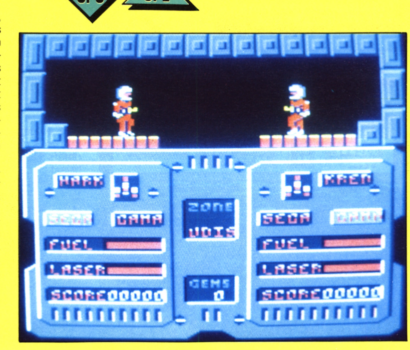
GREMLIN GRAPHICS - ARCADE

C64 · CPC · SPE

MMOUAIS... GAME MAG

Vous allez devoir contrôler deux frères de sang, les Blood Brothers (comme leur nom l'indique !). Et croyez-moi, ce n'est pas évident de les faire s'entendre : on dirait Machin et Truc dans un débat politique.
Bref, vous devez diriger ces deux frères, ingénieurs spationautes, afin de les aider à collecter des gems et à détruire des aliens. Malheureusement, vos munitions sont limitées, votre fuel est limité, votre énergie est limitée, mon intelligence est limitée, mais moi je ne peux rien y faire alors que vous, vous pouvez récolter du rab dans les nombreux tableaux constituant les trois niveaux. On passe d'un niveau à l'autre après avoir collecté tous les gems. Mais si votre patience s'amenuise (elle aussi), vous pouvez choisir un des niveaux en début ou en cours de jeu. Diriger simultanément les deux frères n'est pas évident : ils sont réellement inséparables et doivent être toujours dans le même tableau. Conclusion : suicidez un des frères. Ou bien jouez avec un partenaire.
Mais là aussi ce sera compliqué de ne pas se taper dessus ou d'éviter les coups tordus pendant le jeu, du style j'te pousse pour que tu prennes un gentil bain d'acide ... *Blood Brothers* est somme toute un bon jeu d'arcade par sa difficulté à synchroniser les déplacements des deux frères.

Stumpik







Garfield est le nom d'un gros matou qui brûle d'amour pour les yeux de la belle Arlene. Or, par une nuit fraîche, l'élue de son cœur se fit ramasser par un employé de la fourrière municipale. C'était l'occasion de lui avouer sa flamme en la tirant de ce mauvais pas. Malheureusement, le chemin est long jusqu'à cette prison et Garfield, pauvre pt'it chat prolétaire ne dispose pas d'un stock d'aliments raffinés pour félins comme certains pourraient le croire à trop regarder la télé. Les croquettes au saumon, les délices du chef truffés, tout ça, c'est que pour les capitalistes. Prenez donc garde aux messages qui s'afficheront au bas de l'écran et observez souvent l'état de sa jauge estomac. Pour l'aider, il a quand même son copain Odie le chien. Cependant, dans le genre discret, on ne peut mieux rencontrer. C'est pas une flêche; il fera perdre un temps précieux à Garfield qui devra constamment le jeter à grand coup de patte dans l'arrière-train pour éviter de perdre trop d'énergie. Maintenant, le réel problème se pose. Où se trouve cette maudite fourrière? La première chose essentielle pour y parvenir sera donc d'établir un plan minutieux des lieux pour ne plus errer dans les sombres égouts et gagner ainsi un temps précieux.

Gardfield est un logiciel alliant la richesse d'un scénario original à la bonne humeur qui se dégage de ses héros exubérants et fort sympathiques. Côté réalisation, ce soft est tout aussi soigné avec des sprites de bonnes dimensions servis par une animation d'une excellente fluidité. Bref, alors que les logiciels d'arcade ont tendance à tous se ressembler, *Garfield* donnera à son acquéreur entière satisfaction et de bons moments de détente.

Christian Roux



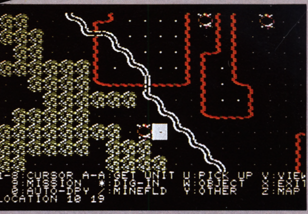


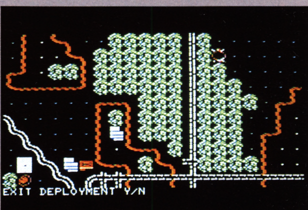


GOTHIK



FIREBIRD-ARCADE/AVENTURE





Prenez un « bon » druide, un « méchant » seigneur et son immense château infesté de démons, deux héros vikings, mélangez un peu tout cela et vous obtenez un jeu nommé *Gothik*.

En résumé, un village pacifique a été mis en esclavage par un ignoble seigneur possédant des pouvoirs maléfiques. Sachant que dans ce village le druide pouvait prétendre l'éliminer, il jeta un horrible sort à celui-ci : son corps fut divisé en six parties que le seigneur dissémina dans différentes zones de sa demeure. Les villageois sont dans la misère.

Un jour, un jeune guerrier arriva au village. C'est lui qui délivrera le druide et éliminera le seigneur. Et qui est ce jeune guerrier courageux et téméraire, Hein ? Je vous le demande, qui ?

Gothik ne ressemble à *Gauntlet* que dans l'apparence. Alors, chers collègues, l'habit ne fait point le moine.

Trêve de plaisanteries ! Je vais essayer de vous convaincre. Mis à part l'apparence graphique, le jeu en lui-même s'apparenterait plus à *Druid*, du même éditeur. En effet, les auteurs ont ajouté la possibilité de choisir différentes armes. *Gothik* est plus qu'un jeu d'action puisqu'il faut au joueur faire des recherches, ramasser des potions, etc., et de ce fait il ressemblerait plus à un arcade/aventure. Les graphismes sont jolis et ne fatiguent pas trop les yeux. Les sprites sont mignons et l'animation pas trop mal. Mais ce qui m'a le plus surpris est la superbe musique d'intro. Je n'en ai jamais entendu d'aussi bien faite depuis celui de *Skate or Die*. Bref, *Gothik* est un bon jeu d'arcade/aventure qui devrait plaire aux fanas du genre.



Captain Rom

MISSION GENOCIDE



SILVERBIRD - ARCADE



Vers la fin du 38e siècle, l'Empire Bad Star a envahi la planète Crys-Cit. En tant que bon citoyen qui se respecte, vous avez rejoint la rebellion, dont vous êtes devenu, au fil des mois un des leaders.

Jusqu'alors, tout allait pour le mieux : deux ou trois petits raids par semaines, quelques prisonniers à torturer de temps en temps, des ennemies à violer tous les soirs... La routine, quoi. Seulement voilà : on a appris que Bad Star avait construit une arme terrifiante, capable de détruire la planète entière. Ce que vous ne permettrez bien sûr pas, du moins tant que vous ne toucherez pas votre retraite et son bonus complémentaire.

De fait, pour défendre votre avenir, vous embarquez dans le plus puissant vaisseau que la rebellion possède, et partez en avant, à la recherche du terrible engin de mort...

Question shoot'em up, faut bien avouer qu'on a déjà vu mieux. Les graphismes ont été soit volontairement simplifiés, soit l'œuvre d'un nul de première. Ce qui dans un cas comme dans l'autre ne change rien, puisque cette pauvreté n'apporte aucune vitesse supplémentaire ni à l'animation, ni au scrolling. Mais le plus grave est sans doute la gestion quasi-inexistante du joystick, qui suffit à faire jeter *Mission Genocide* aux oubliettes pour un bon bout de temps...

Septh

OÙ IL EST QUESTION DE BONS ET DE MÉCHANTS

Vos articles nous arrivent régulièrement : vous êtes de supers « Envoyés spéciaux ». Mais dites donc : votre prose est hyper sérieuse ! (*)

La vie et les jeux informatiques

Depuis la création et surtout le grand développement des jeux informatiques, l'utilisateur, lorsqu'il joue, ne perçoit pas toujours le système de valeurs que véhicule le monde ludique. On peut distinguer deux grands styles de jeux : l'arcade pur et l'énigme. Chacun se caractérise par un système de valeurs totalement différent. Et, à y regarder de plus près, cela pourrait devenir effrayant !

Le jeu d'arcade vise plutôt la frange d'âge allant jusqu'à seize ans environ. Le but en est relativement simpliste : détruire tout ou tuer tout le monde ! Le score représente le nombre de morts ! On est loin ici des valeurs de morale inculquées par l'éducation. La valeur de la vie de l'autre est totalement occultée. Même inconsciemment, le joueur n'y fait à aucun moment référence, et à la limite, cela ne l'effleure même pas ! Heureusement ! Le vocabulaire employé traduit cette absence de repères : tuer, détruire, nettoyer le secteur... Il faut que cela saigne (*Barbarian* et ses décapitations sanglantes !).

Les « méchants jeux » (?)

Le carnage est sécurisant pour le joueur. Il a droit à l'erreur. Il dispose de plusieurs vies au départ. La réalité de l'existence est détournée. Il ne mourra pas à sa première erreur. Encore moins de risques d'être puni par une quelconque loi ! La contrepartie de cette sécurité vient du fait qu'il n'y a pas de sauvegarde possible pour ce style de jeu. On recommence au début à chaque partie. Il n'y a pas de continuité possible. La pauvreté du scénario ne le permet pas. Il est souvent plus que restreint. On ne lance pas un jeu d'arcade pour réfléchir mais pour trouver un certain défoulement ou tout simplement pour passer un bon moment. Souvent même, le scénario n'est là que parce qu'il en faut bien un ! On en arrive à des stupidités du genre du scénario d'*Arkanoïd* qui n'a absolument rien à voir avec le jeu.

Le monde de l'arcade est fait pour les garçons. Il s'appuie sur les valeurs que leur attribue le sens commun : instinct guerrier, goût de l'affrontement musclé, absence de diplomatie pour résoudre les problèmes... Même si cela ne se vérifie pas toujours, des siècles d'éducation ont enraciné ces idées. Et il faut bien s'adapter au public visé pour vendre ! L'acheteur est comblé. Dans le jeu, il a toujours le beau rôle. Il est le plus beau, le plus fort, le dernier recours de l'humanité. Il y a toujours un Schwarzenegger dans les muscles de l'adolescent ! La femme ne hante pas nos octets. Pas de rôle pour elle, ou alors, quelle utilisation !! Là aussi, les siècles d'éducation frappent fort. Sa légendaire stupidité la place immanquablement dans des situations impossibles. Et qui la sortirait de ce pétrin si nous n'étions pas là ? Heureusement que souvent, cela permet de faire une belle jaquette pour la boîte du logiciel (couverture de *Barbarian* ou de *Mach 3)*. Cela aussi fait vendre.

Pour renforcer la simulation du combat, on joue au joystick. Un clavier n'a pas le look d'une arme. Tandis que la manette, on la tient bien dans la main, on appuie sur la détente (pardon, le bouton...), et miraculeusement, l'autre tombe en hurlant.

Dernier point occultant la réalité dans ce style de jeu : le personnage n'évolue pas tout au long des tableaux proposés. Par contre, son armement lui se modifie (en positif bien sûr). De même, l'influence de la nuit et du jour n'intervient pas.

Les « Bons » (?)

Ce style de jeu s'adresse à un public plus âgé. La maturité, sociale, morale ou intellectuelle est fortement sollicitée. Le monde de l'adulte est moins friand de mouvements ou de décibels. Les logiciels qui lui sont proposés, mise à part la présentation, n'ont pas ou peu de bruitages. Souvent, ils sont digitalisés pour se rapprocher encore plus de la réalité. L'animation n'est pas non plus le point fort de ces jeux

Le but n'est pas de tuer. Il y a très peu de cadavres dans ces disquettes, ou alors, c'est le point de départ du jeu et il s'agit d'arrêter l'hécatombe ou de retrouver le meurtrier. Car la punition légale existe ici. Le crime ne doit pas rester impuni.

D'autre part, tout comme dans la vie, on n'a pas toujours le beau rôle. Dans *Knight Orc,* pas question d'être le beau mâle musclé, cible de tous les regards. Contentons-nous de survivre dans la peau d'une créature n'ayant rien pour plaire. Le scénario de ces logiciels est très élaboré et s'appuie fortement sur des valeurs morales et sociales. Il est rare de réussir sans respecter les règles du groupe rencontré. On doit comprendre ou s'adapter aux mœurs de la contrée visitée (Jinxter, *Tass Times in Tonetown).*

D'autre part, le machisme semble oublié. La femme est présente, autrement que dans le rôle de proie. Ses capacités sont souvent égales ou supérieures à celles de l'homme. Dans les jeux de rôle, on peut guider une équipe formée uniquement de femmes si l'on veut, sans pour autant affaiblir la puissance du groupe. Il y a plusieurs portraits importants de femmes dans le *Manoir de Morteville.*

Dernier point important, on joue tout seul à ces jeux. On est seul devant l'énigme et l'on doit décider seul des actions des personnages que l'on dirige. Même si des réseaux d'aides sont en train de voir le jour dans la plupart des journaux traitant de micro-informatique.

On ne peut pas porter de jugement de valeur pour affirmer la prédominance morale d'un style sur l'autre. Ce n'est pas parce que l'on est un fêlé de l'arcade que l'on est un sanguinaire agressif ! Et l'on n'est pas forcément plus sociable parce que l'on passe ses nuits, comme moi, sur *Dungeon Master !* A chacun ses goûts, et si la ludothèque de nos ordinateurs est si florissante, c'est peut-être parce qu'elle n'est pas si mauvaise que cela, toutes valeurs confondues.

Alain Texier

(*) Une précision : si nous remodelons un peu les textes, c'est uniquement en fonction de leur taille. Nous ne nous permettons pas d'en modifier le sens profond, qui n'engage que vous. Cette rubrique est une « Tribune libre », n'oubliez pas !

LES AVENTURIERS DU MANUSCRIT PERDU

Deuxième partie : le programme

Le mois dernier nous avions créé ensemble le scénario de ce jeu d'aventure. Voici le programme.

Salle de rédaction	Rue	Commissariat de police
Bar	Carrefour	Laboratoire secret
Cinéma	Loge de la concierge	Appartement de doctor Bit

Vous connaissez déjà tous le scénario des « Aventuriers du Manuscrit perdu » ? Vous vous rappelez des petits trucs de programmation expliqué dans le numéro de mai... Le codage des directions, les tableaux de vocabulaire, les objets, les flags et toutes les autres joyeusetés qui font un programme de jeu d'aventure ? OK !
Ce programme a été fait sur un Atari en ST Basic, mais il est très, très simple à adapter pour toutes les autres machines (voir tableau de correspondance des ordres).
Il faudra que vous tapiez les réponses en majuscule si vous entrez les lignes de data en majuscule comme moi.
La fonction « ? » donne la liste du vocabulaire utilisable et la fonction « INVENTAIRE » affiche les objets en votre possession.
Pour vous guider un peu plus simplement dans les méandres de mes lignes Basic, je vous donnerai une table des variables et ferai quelques commentaires en cours de route... Car c'est maintenant que la véritable aventure commence, celle de la programmation... Bonne chance !

Doctor Bit

Ligne 40 : dimensionnement des tableaux
Lignes 50 à 120 : data et initialisation du tableau de direction
Lignes 140 à 180 : data et initialisation du tableau des verbes
Lignes 190 à 230 : data et initialisation du tableau des noms
Lignes 240 à 280 : data et initialisation du tableau des objets
Lignes 290 à 310 : affichage du titre
Ligne 330 : initialisation de la case de départ
Ligne 350 : appel affichage présentation de la case de départ
Ligne 360 : question au joueur
Lignes 670 à 380 : gestion du temps
Lignes 410 à 460 : tests sur les fonctions classiques
Lignes 470 à 510 : test sur les réponses en un seul mot
Lignes 520 à 530 : recherche du verbe et du nom saisis
Lignes 540 à 560 : initialisation des indicateurs et branchement sur le sous-programme correspondant à la case courante.
Ligne 570 : test de fin de partie
Ligne 580 : test pour les phrases non-reconnues
Lignes 600 à 650 : traitement des déplacements en fonction des valeurs contenues dans le tableau DIREC
Lignes 660 à 770 : traitement d'une demande d'aide (?), affichage des verbes et des noms utilisables
Lignes 780 à 830 : traitement pour une demande d'inventaire

Lignes 850 et 1110 : traitement de la première case
Ligne 850 : test pour le premier branchement (après un déplacement)
Lignes 870 à 900 : description de la case
Lignes 920 à 950 : test des associations verbe/nom valide dans cette case et branchement vers les sous-programmes correspondants
Lignes 970 à 1010 : traitement réponse première association
Lignes 1020 à 1060 : traitement réponse deuxième association
Lignes 1070 à 1080 : traitement réponse troisième association
Lignes 1090 à 1110 : traitement réponse quatrième association
Lignes 1120 à 1300 : traitement de la case 2, reportez-vous à la description du traitement de la case 1, c'est la même structure
Lignes 1320 à 1520 : même remarque mais pour la case 3 ! remarquez cependant l'emploi du RND en ligne 1350 pour simuler les disparitions du policier
Lignes 1540 à 1760 : la case 4... Le bar
Lignes 1770 à 1920 : la case 5... Le carrefour
Lignes 1930 à 2140 : la case 6... Le laboratoire secret du Doctor Bit !
Lignes 2160 à 2280 : la case 7... Le cinéma
Lignes 2300 à 2580 : la case 8... La loge de la concierge
Lignes 2600 à 2790 : la case 9... Ma chambre
Lignes 2810 à 2820 : traitement en cas de fin
Lignes 2830 à 2860 : et on recommence !

TABLE DES VARIABLES

Variables	Définitions
DIREC	Tableau des directions
VRB$	Tableau des verbes
FLAG	Tableau des indicateurs
BJ$	Tableau des objets
OM$	Tableau des noms
CASE	Numéro de la case courante
REP$	Réponse aux questions du programme
DR	Indicateur de direction (1 = est, 2 = ouest, 3 = nord et 4 = sud)
VB$	Verbe tapé au clavier
NO$	Nom tapé au clavier
FOIS	Indicateur de passage (1 = premier passage et 0 = autres)
TT	Indicateur de réponse (1 = réponse valide et 0 = réponse non-valide)
FIN	Indicateur de fin (1 = victoire et 2 = défaite)
CS	Variable de direction : nouvelle case
CN	Ancienne case
N	Variable de boucle FOR-NEXT
TEMP	Horloge

```
10    clearw 2:fullw 2:randomize 123
20    rem ******* LES AVENTURIERS DU MANUSCRIT PERDU ******
30    rem *******  9 cases  ******
40    dim direc(9,6):dim vrb$(11):dim flag(10):dim bj$(8,2):dim om$(13)
50    data 2,0,0,0,3,1,0,5,0,2,0,0,5,0,0,7,0,4,2,8,0,0,1,0
60    data 0,0,4,0,0,0,5,0,0,8,0,0
70    for n=1 to 9
80    read direc(n,1)
90    read direc(n,2)
100   read direc(n,3)
110   read direc(n,4)
120   next n
130   FOR N=1 TO 10:FLAG(N)=0:NEXT N
140   data CONSOLER,PRENDRE,TELEPHONER,PARLER,DONNER,DEMANDER,MONTRER
150   DATA BOIRE,EXAMINER,DESCENDRE,ENFILER
160   for n=1 to 11
170   read vrb$(n)
180   next n
190   data GAELLE,DESSINATEUR,ADRESSE,DESSIN,POLICIER,JOJO
200   DATA BIERES,MARCHANDE,DOCTOR BIT,OUVREUSE,CONCIERGE,TABLE,CAVE
210   FOR N=1 TO 13
220   READ OM$(N)
230   next n
240   data GAME,GAME,GAME,ARME,CARTE,ROSES,MANUSCRIT
250   DATA DEGUISEMENT
260   for n=1 to 8
270   read BJ$(N,1):BJ$(N,2)="0"
280   next n
290   clearw 2:fullw 2
300   print:print:print "******* LES AVENTURIERS DU MANUSCRIT PERDU *******"
310   print
320   rem programme principal
330   case=1
340   temp=100
350   goto 640
360   input "Que FAITES-VOUS ";rep$
370   print:temp=temp-1
380   if int(temp/10)=temp/10 then print "Il RESTE ";temp;" MINUTES.":print
390   if temp<1  then fin=2:GOTO 2810
400   if len(rep$)<1 then goto 360
410   if rep$="NORD" then dr=3:goto 600
420   if rep$="SUD" then dr=4:goto 600
430   if rep$="OUEST" then dr=1:goto 600
440   if rep$="EST" then dr=2:goto 600
450   if rep$="INVENTAIRE" then goto 780
460   if rep$="?" then goto 660
470   for n=1 to len(rep$)
480   if mid$(rep$,n,1)=chr$(32) then 520
490   next n
500   print "Je ne comprends pas!"
510   goto 360
520   vb$=left$(rep$,n-1)
530   no$=right$(rep$,len(rep$)-n)
540   fois=0
550   tt=0
560   on case goto 850,1100,1320,1540,1770,1930,2160,2300,2600
570   if fin>0 then goto 2810
580   if tt=0 then print "C'EST INUTILE, ICI!!"
590   goto 360
600   cs=direc(case,dr)
610   if cs=0 then print "VOUS NE POUVEZ PAS ALLER PAR LA...":goto 360
620   cn=case
630   case=cs
640   fois=1
650   goto 550
660   clearw 2
670   GOTOXY 1,1 :print "VERBES":gotoxy 15,1 :print "NOMS":print
680   for n=1 to 11
690   GOTOXY 1,n+2:print vrb$(n)
700   next n
710   FOR N=1 TO 13
720   GOTOXY 15,N+2:PRINT OM$(N)
730   NEXT N
740   print "NORD, SUD, EST, OUEST, INVENTAIRE"
750   print "... et un tas d'autres objets à découvrir !"
760   input "RETURN pour continuer";rep$
770   goto 830
780   clearw 2:print "INVENTAIRE:":print
790   for n=1 to 8
800   if bj$(n,2)="1" then print BJ$(N,1)
810   next n
820   print:print:input "RETURN pour continuer";rep$
830   clearw 2:goto 360
840   rem
850   if fois=0 then gosub 910 else gosub 870:tt=1
860   goto 570
870   print "Vous etes dans la salle de redaction. Les bureaux sont deserts."
880   print "Seule Gaelle se lamente a cote du telephone. A côté d'elle, il "
```

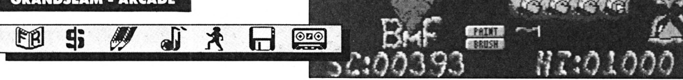
```
890  print "y a une pile du dernier numéro de Game Mag.
c'est triste à voir!"
900  return
910  gosub 870
920  if vb$=vrb$(1) and no$=om$(1) then tt=1:goto 970
930  if vb$=vrb$(2) and no$=bj$(1,1) then tt=1:goto 1020
940  if vb$=vrb$(3) then tt=1:goto 1070
950  if vb$=vrb$(5) and no$=bj$(7,1) then tt=1:goto 1090
960  return
970  IF FLAG(1)=1 THEN GOTO 1000
980  if flag(1)=0 then flag(1)=1:print "Vous tapotez sur son épaule... Elle
n'arrête pas de pleurer!":goto 960
990  GOTO 960
1000 print "En sanglotant, elle vous apprend que le Doctor BIT et son
manuscrit ont disparus... Aidez-La!"
1010 goto 960
1020 Print "Vous avez raison, il faut toujours prendre le dernier numero!"
1030 if flag(2)=0 then flag(2)=1:bj$(1,2)="1":GOTO 960
1040 if flag(2)=1 then flag(2)=2:bj$(2,2)="1":GOTO 960
1050 if flag(2)=2 then flag(2)=3:bj$(3,2)="1":GOTO 960
1060 goto 960
1070 print "Vous avez raison: il faut abuser du telephone de la redac'..."
1080 goto 960
1090 print "Vous donnez le manuscrit...":fin=1:return
1100 if fois=0 then gosub 1150 else gosub 1120:tt=1
1110 goto 570
1120 print "Vous etes dans la rue. Vous rencontrez Mokeit, le dessinateur"
1130 print "qui vient rendre ses dessins en retard!"
1140 return
1150 gosub 1120
1160 if vb$=vrb$(4) and no$=om$(2) then tt=1:goto 1220
1170 if vb$=vrb$(5) and no$=bj$(1,1) then tt=1:goto 1230
1180 if vb$=vrb$(2) and no$=om$(3) then tt=1:goto 1280
1190 if vb$=vrb$(6) and no$=om$(4) then tt=1:goto 1300
1200 return
1210 print "Vous ne l'avez pas encore!":return
1220 print "Salut! He, tu me files un Game?":return
1230 if bj$(1,2)="1" then bj$(1,2)="0":goto 1270
1240 if bj$(2,2)="1" then bj$(2,2)="0":goto 1270
1250 if bj$(3,2)="1" then bj$(3,2)="0":goto 1270
1260 print "Vous n'avez pas de Games!":return
1270 Flag(3)=1:print "Il vous remercie en vous tentant l'adresse du Doctor
IT":return
1280 If flag(3)=0 then return
1290 print "Vous lisez l'adresse: DOCTOR BIT, GRAND PALAIS, VERSAILLE":return
1300 print "Mokeit est mort de rire... Il vous griffone un mickey!":return
1310 rem
1320 if fois=0 then gosub 1370 else gosub 1340:tt=1
1330 goto 570
1340 print "Vous entrez dans le commisariat du quartier."
1350 if int(rnd*3)=2 then print "Le planton vous acceuille..."
1360 return
1370 gosub 1340
1380 if vb$=vRB$(4) and no$=om$(5) then tt=1:goto 1420
1390 if vb$=vRB$(5) and no$=bj$(1,1) then tt=1:goto 1430
1400 if vb$=vRB$(2) and no$=bj$(4,1) then tt=1:goto 1500
1410 return
1420 print "Te, vous lisez Game? Vous m'en donnez un?..":return
1430 if bj$(1,2)="1" then bj$(1,2)="0":goto 1470
1440 if bj$(2,2)="1" then bj$(2,2)="0":goto 1470
1450 if bj$(3,2)="1" then bj$(3,2)="0":goto 1470
1460 print "Vous n'avez pas de Game...":return
1470 print "Merci... Ho, vous allez chez Doctor Bit?"
1480 print "Prenez mon arme, on ne sait jamais!":flag(4)=1
1490 return
1500 IF flag(4)=1 then goto 1520
1510 print "Il ne vous la propose pas!":return
1520 bj$(4,2)="1":print "Vous prenez l'arme en main.":return
1530 rem
1540 if fois=0 then gosub 1580 else gosub 1560:tt=1
1550 goto 570
1560 print "Vous penetrez dans un bar sordide... lieu de perdition."
1570 print "Le patron est derrere son bar.":return
1580 gosub 1560
1590 if vb$=vrb$(6) and no$=om$(6) then tt=1:goto 1640
1600 if vb$=vrb$(7) and no$=bj$(5,1) then tt=1:goto 1670
1610 if vb$=vrb$(4) and no$=om$(6) then tt=1:goto 1700
1620 if vb$=vrb$(8) and no$=om$(7) then tt=1:goto 1760
1630 return
1640 if flag(5)=0 then goto  1660
1650 print "Il appelle Jojo. Un grand malabar approche!":flag(6)=1:return
1660 print "Curieux, hein? Qui vous envoye?..":return
1670 if bj$(5,2)="1" then goto 1690
1680 print "Vous n'avez pas de carte de visite...":return
1690 print "Il regarde et renifle bruyamment.":flag(5)=1:return
1700 If flag(6)=1 then goto 1720
1710 print "Il n'est pas là!":return
1720 print "Ouais, Doctor Bit... C'est un drole de mariole!"
1730 print "Il se passe des droles de chose dans sa cave. Mais, parlez-en"
1740 print "donc un peu à l'ouvreuse du cinéma."
1750 return
1760 print "waouff, ca fait du bien par ou ca passe!":return
1770 if fois=0 then gosub 1820 else gosub 1790:tt=1
1780 goto 570
1790 print "Vous arrivez a un carrefour ou un policier fait la"
1800 print "fait la circulation. Une petite marchande vend des fleurs.
1810 return
1820 gosub 1790
1830 if vb$=vrb$(4) and no$=om$(5) then tt=1:goto 1870
1840 if vb$=vrb$(4) and no$=om$(8) then tt=1:goto 1900
1850 if vb$=vrb$(6) and no$=bj$(6,1) then tt=1:goto 1910
1860 return
1870 if flag(3)=1 then goto 1890
1880 print "Bonjour... Circulez!":return
1890 print "Versaille? c'est tout droit vers le sud!":return
1900 print "Des belles roses? Ca ne coute que 10 francs!!":return
1910 print "vous prenez les roses. C'est toujours utile!"
1920 bj$(6,2)="1":return
1930 if fois=0 then gosub 1990 else gosub 1950:tt=1
1940 goto 570
1950 print "Vous etes dans le laboratoire secret du Doctor BIT."
1960 print "Il est en train de finir la machine qui le rendra"
1970 print "maitre du monde. le manuscrit est a cote de lui..."
1980 print "Apparement, il n'est pas content de vous voir!":return
1990 gosub 1950
2000 if vb$=vrb$(4) and no$=om$(9) then tt=1:gosub 2040
2010 if vb$=vrb$(7) and no$=bj$(4,1) then tt=1:gosub 2080
2020 if vb$=vrb$(2) and no$=bj$(7,1) then tt=1:gosub 2130
2030 return
2040 if flag(10)=1 then goto 2070
2050 print "Je vous ai reconnu: vous etes envoye par Game!"
2060 print "Dehors! Dehors!":case=9:fois=1:return
2070 print "Il vous interdit de prendre le manuscrit!":return
2080 if bj$(4,2)="1" then goto 2100
2090 print "Vous n'avez pas d'arme.":return
2100 print "Il s'ecarte en tremblant... Vous pouvez prendre le manuscrit"
2110 flag(7)=1
2120 return
2130 if flag(7)=0 then print "Vous ne pouvez pas...":return
2140 print "Vous avez le manuscrit entre les mains": Bj$(7,2)="1":return
2150 rem
2160 if fois=0 then gosub 2210 else gosub 2180:tt=1
2170 goto 570
2180 print "Vous etes dans un cinema desert. L'ouvreuse est en train "
2190 print "de ranger des deguisements de theatre (c'est sa passion!)."
2200 return
2210 gosub 2180
2220 if vB$=vrb$(2) and no$=bj$(8,1) then tt=1:gosub 2250
2230 if vB$=vrb$(4) and no$=om$(10) then tt=1:gosub 2270
2240 return
2250 print "Vous prenez un déguisement de clown...":bj$(8,2)="1"
2260 print "L'ouvreuse ne vous voit pas!":return
2270 print "Vous ne devriez pas aller chez le Doctor BIT."
2280 print "...ou alors, vous devriez y aller deguise!":return
2290 rem
2300 if fois=0 then gosub 2340 else gosub 2320:tt=1
2310 goto 570
2320 print "Vous entrez dans la demeure du Doctor BIT."
2330 print "Une vieille concierge accariatre vous attend.":return
2340 gosub 2320
2350 if vB$=vrb$(4) and no$=om$(11) then tt=1:gosub 2390
2360 if vB$=vrb$(5) and no$=bj$(6,1) then tt=1:gosub 2450
2370 if vB$=vrb$(5) and no$=bj$(1,1) then tt=1:gosub 2510
2380 return
2390 if flag(9)=1 then  goto 2430
2400 if flag(8)=1 then  goto 2420
2410 print "Elle vous insulte copieusement.":return
2420 print "Elle vous remercie avec un sourire jaune...":return
2430 print "Elle vous remercie et vous conduit dans la chambre du Doctor BIT.=
2440 CASE=9:FOIS=1:return
2450 If bj$(6,2)="1" then 2470
2460 print "Vous n'avez pas de roses!!":return
2470 print "Vous lui tendez les roses avec un air idiot.":bj$(6,2)="0"
2480 if flag(8)=0 then flag(8)=1:goto 2500
2490 if flag(9)=0 then flag(9)=1
2500 return
2510 If bj$(1,2)="1" then bj$(1,2)="0":goto 2550
2520 if bj$(2,2)="1" then bj$(2,2)="0":goto 2550
2530 if bj$(3,2)="1" then bj$(3,2)="0":goto 2550
2540 print "Vous n'en avez pas...":return
2550 print "Vous lui tendez Game avec un air idiot."
2560 if flag(8)=0 then flag(8)=1:goto 2580
2570 if flag(9)=0 then flag(9)=1
2580 return
2590 rem
2600 if fois=0 then gosub 2640 else gosub 2620:tt=1
2610 goto 570
2620 print "Vous etes dans la chambre du Doctor BIT."
2630 print "Il y a une table et un lit... C'est très simple!":return
2640 gosub 2620
2650 if vb$=vrb$(9) and no$=om$(12) then tt=1:gosub 2700
2660 if vb$=vrb$(2) and no$=bj$(5,1) then tt=1:gosub 2720
2670 if vb$=vrb$(10) and no$=om$(13) then tt=1:gosub 2740
2680 if vb$=vrb$(11) and no$=bj$(8,1) then tt=1:gosub 2760
2690 return
2700 print "La table est presque vide... Vous remarquez pourtant"
2710 print "une carte de visite: LE BAR 'CHEZ JOJO'...":return
2720 print "Vous prenez la carte et vous la glissez dans votre poche."
2730 bj$(5,2)="1":return
2740 print "Etes-vous pret a affronter le pire?..."
2750 print "Vous descendez...":case=6:fois=1:return
2760 if bj$(8,2)="1" then goto 2780
2770 print "Vous ne l'avez pas... dommage!":return
2780 print "Vous voilà deguise en clown... Ha, ha, ha!"
2790 flag(10)=1:return
2800 rem
2810 if fin=1 then gosub 2870
2820 if fin=2 then gosub 2910
2830 print:print:input "Voulez-vous rejouer (O/N)";rep$
2840 if rep$="N" then clearw 2:end
2850 if rep$="O" then clearw 2:restore: goto 50
2860 goto 2830
2870 print "Vous avez reussi a rapporter le manuscrit."
2880 print "Gaelle est soulage. Mireille et Yves reapparaissent."
2890 print "Le nouveau Game Mag va pouvoir paraitre... merci!!"
2900 return
2910 print "Trop tard, Game Mag doit sortir... Il sortira donc "
2920 print "sans l'artcle du Doctor BIT! Il se vend très mal..."
2930 print "et tout ses fans sont decu! On vous felicite pas."
2940 return
```



THE FLINTSTONES

ST CPC C64 SPE

GRANDSLAM - ARCADE



Ce jeu met en scène les personnages du dessin animé de *Hanna-Barbera* : les Flintstones. Pour tous ceux qui ne les connaîtraient pas, il s'agit d'hommes préhistoriques mais disposant de tout le confort moderne : télévision, voitures... Bien sûr, tout est construit en pierre et en bois.

Le jeu comprend plusieurs épreuves à accomplir dans un temps imparti. Le premier consiste à repeindre l'intérieur de la grotte. Vous disposez pour cela d'un écureuil (le pinceau), d'un pot de peinture et d'une échelle.

Tout serait simple si votre femme ne vous avait pas laissé le bébé à garder, car il s'échappe de son parc pour saccager votre travail. Il vous faut donc peindre, rattraper le bébé et courrir après l'écureuil qui s'est échappé pendant que vous vous occupez du garnement.

La deuxième épreuve est moins compliquée c'est du bowling. Vous dirigez la force, la position du joueur et la direction au joystick. A vous de faire « strike » pour écraser votre ami piloté par l'ordinateur.

En résumé, *The Flintstones* est un jeu amusant, enfin pas trop longtemps. L'intérêt n'est pas exceptionnel. De plus, bien que les graphismes ressemblent à ceux du dessin animé ils ne sont pas exceptionnels (pour un Amiga). Le son est également correct, sans plus.

Laurent Charbonnel



BEYOND THE ICE PALACE

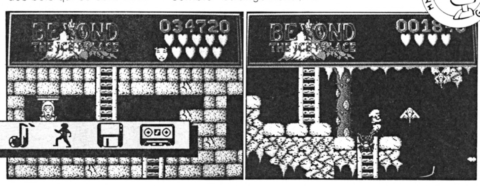
ST C64 AMI CPC

ELITE - ARCADE

Ce matin, dans les pages du Canard faisandé, le lecteur pourra découvrir ce curieux fait divers dissimulé parmi l'actualité politique : « Le conflit entre les forces du bien et du mal continue au-delà du palais de glace où se côtoient les lutins, les dragons, et autres gobelins. C'est, vers midi, hier, que tout a commencé, quand les puissances du mal ont incendié la vaste forêt du nord. Ce fut une scène terrifiante, les flammes qui lèchaient le ciel, les trolls hurlant du fond de leur tanière et cette fournaise insoutenable. Les syndicats bûcherons ont alors fait appel auprès des esprits des bois qui se sont aussitôt réunis pour nommer une personne chargée d'annihiler le mal du pays. Cet événement pourrait bien marquer un tournant décisif dans cet affrontement qui dure depuis longtemps déjà. Le point sur la situation demain dans notre édition spéciale. Un rendez-vous à ne pas manquer ! »

Beyond the Ice Palace, c'est le combat de l'élu, du robuste barbare, contre les forces des ténèbres dans un dédale de cavernes mal fréquentées, à coups d'épée, de dague, de champignon (du moins, ça y ressemble étrangement ; il s'agirait en fait d'un fléau d'arme) et enfin d'incantations d'esprits bienfaisants. Un logiciel rien que pour le plaisir des yeux et des oreilles, car bien que de très bonne qualité, il souffre d'un manque d'originalité évidente tant au niveau du scénario que du concept de jeu, dommage !!! A réserver aux fanas d'arcade pure et dure.

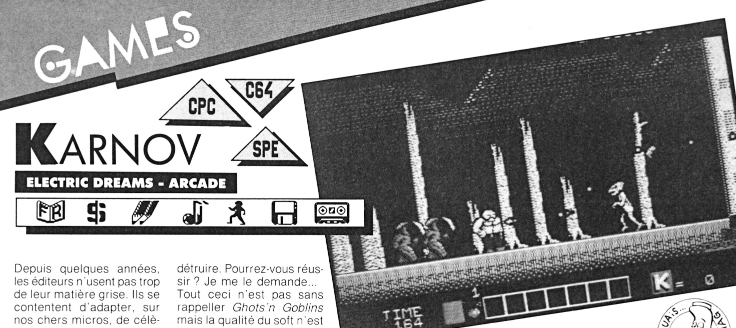
Christian Roux



KARNOV

CPC C64 SPE

ELECTRIC DREAMS - ARCADE



Depuis quelques années, les éditeurs n'usent pas trop de leur matière grise. Ils se contentent d'adapter, sur nos chers micros, de célèbres jeux de cafés comme *Marble Madness, Out Run, Ghost'n Goblins. Karnov* fait partie de ces nombreuses « coin-up conversions » (in English dans le texte). Mais alors que la version arcade est géniale, la conversion a été complètement « foirée » (et je suis gentil !).

Le scénario est des plus banales. Vous êtes Jinborov Karnovski, célèbre personnage de cirque, surnommé Karnov. Après avoir passé des années à sillonner le monde en compagnie de son cirque, Karnov revint au bercail... euh ! pardon... à son village. Ryu, un sorcier malfaisant s'est emparé du trésor de Babylone caché à Creamina. Seuls les anciens du village connaissaient le secret de Creamina. Malheureusement, si le trésor tombait entre de malveillantes mains, un grand malheur s'abattrait sur le monde.

Votre rôle est de le récupérer avant que la face du monde ne soit changée par la disparition de ce trésor. Vous devez suivre les pas de Ryu qui a laissé derrière lui une horde de démons, monstres et autres bêtes. Vous disposerez pour ce faire d'une force et d'une agilité surhumaine. De plus, pendant votre quête, vous pourrez ramasser des objets fort utiles tels qu'une échelle, une paire de chaussures accélératrices, des ailes, etc. Bien sûr, les ennemis sont nombreux et impitoyables. A la fin de chaque zone, un monstre plus important vient vous barrer la route. A vous de le détruire. Pourrez-vous réussir ? Je me le demande...

Tout ceci n'est pas sans rappeller *Ghots'n Goblins* mais la qualité du soft n'est pas aussi bonne et laisse même plutôt à désirer. Vous allez comprendre pourquoi. La version est tout bêtement une transposition (pas une conversion, ni une adaptation) de la version Spectrum ! Les auteurs n'ont pas du tout tenu compte des capacités graphiques et sonores du C64. Les fonds-décors sont limités à quatre couleurs. Lorsque notre cher héros (tout comme tous les autres personnages animés) passe devant un fond clair, on constate avec stupéfaction et horreur qu'une sorte d'aura noire l'entoure. Je suis presque sûr que les auteurs ont utilisé des caractères au lieu des sprites (lutins pour les anglophobes).

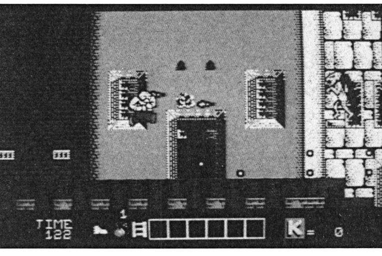
Après avoir subi un tel choc, on se dit que c'est le seul défaut notable. Ben, non ! Dès la première partie on remarque tout de suite que le jeu est injouable (pas complètement, mais presque). Effectivement, lorsqu'on dirige Karnov, on a plutôt l'impression d'essayer de faire avancer une voiture dans le sable chaud du Sahara. Ça avance mais je ne vous dis pas comment !

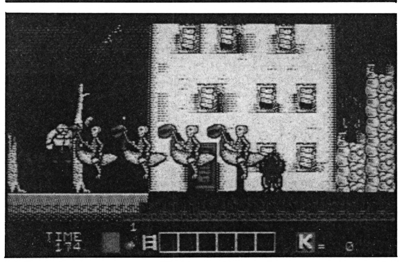
De plus les commandes ne réagissent pas assez rapidement. Le temps que le programme nous fasse nous déplacer et on est six pieds sous terre. Le jeu est vraiment mais alors vraiment très difficile à cause de tous ces défauts. Finir les neuf niveaux de ce jeu est quasiment impossible pour un être incapable de se contrôler car on a vraiment envie de massacrer l'ordinateur tellement l'action est lente (je sais, je me répète). Après tout cela, on peut dire que le son est à la hauteur du reste, aussi bien que sur Spectrum, c'est-à-dire complémentement nul.

Tout ceci pour vous dire que cette conversion n'a rien de bon pour que je vous le recommande. Pour un jeu basé sur un personnage de cirque, c'est plutôt ironique.

MMOUAIS... GAME MAG

Captain Rom





GARRISON I et II

RAINBOW ARTS - ACTION/AVENTURE





Disons le honnêtement, quelques sociétés rechignent à adapter leurs produits à l'Amiga. Rainbow Arts a trouvé le filon, créer sur l'Amiga des copies conformes de jeux qui font un tabac sur d'autres machines (l'Atari ST par exemple).

Garrison est donc, une copie, un plagiat de *Gauntlet*. Mais quel plagiat !!!
Le jeu se présente sous forme d'immenses tableaux à scrolling horizontal et vertical remplis de monstres (remplis est le terme approprié vu la quantité des bestioles dans certains tableaux). Pour ceux qui ne connaîtraient pas le but du jeu, je le rappelle : trouver la porte qui mène au tableau suivant (il y en a plus de cent) en perdant le moins d'énergie (si possible en en gagnant) et ce dans le temps imparti. Le but final est d'une banalité consternante : sauver une princesse.

Vous pouvez incarner plusieurs personnages : un elf, une walkyrie, un guerrier, un nain ou un magicien. Bien sûr, les aptitudes au combat sont différentes selon le personnage choisi. Un guerrier est très résistant et son armement efficace. Mais qu'il est lent comparé à l'elf qui lui ne possède pas d'armes réellement meurtrières (obligation de toucher le monstre deux fois).

Comme on peut jouer à deux en même temps, la tactique est de prendre un personnage rapide et un puissant (vous faites ce que vous voulez de mes conseils). La variété de monstres est impressionnante : des fantômes (pas très méchants), des guerriers (très résistants) des morts (quasiment invincibles), des démons (très énervants) et des « salades » indestructibles avec un armement normal. Effectivement au long de votre conquête, vous trouverez des armes nouvelles et très efficaces (les sorts par exemple font disparaître tous les monstres à l'écran).
Garrison II ressemble au I si ce n'est qu'il y a de nouveaux monstres et des tableaux différents.
Je n'ai qu'un reproche à faire, on ne peut distinguer les personnages qu'à leurs armes, les sprites sont identiques sauf avec + 512 Ko. A part ce détail, les graphismes sont splendides, les sons très réalistes, l'animation irréprochable et la démo d'ENFER (je vous la laisse découvrir pour ne pas vous gâcher le plaisir). *Garrison I* ou II est un jeu que tous les possesseurs d'Amiga doivent avoir.

Jo Copper

SORCERER LORD

PSS - WARGAME

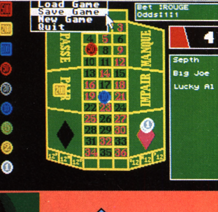
CPC

Nouveau wargame édité par PSS, et conçu par le même auteur que *Bataille pour RFA*, *Sorcerer Lord* est un savant dosage de stratégie et de combats fantastiques où la magie tient le haut du pavé.
En tant que seigneur sorcier du pays de Galanor, vous allez devoir rassembler les forces libres du bas pays afin d'enrayer la progression des légions du Shadowlord (le Seigneur des Ténèbres) qui voudrait s'accaparer le pouvoir des cercles de menhirs dressés depuis l'origine des temps au cœur de cette nation. Basé sur un système de tours et de phases, ce logiciel reste dans la tradition des wargames en carton, tout en y incluant des techniques d'intelligence artificielle qui font de l'ordinateur un adversaire redoutable.
Sorcerer Lord, c'est un somptueux défi pour un joueur unique, un wargame complet, riche en situations et accessible à tous grâce à ces trois niveaux de jeu.

Christian Roux

CASINO ROULETTE

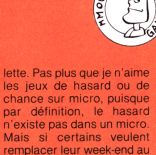
CDS SOFTWARE - JEU DE SOCIETE



Enfin une roulette sur ST... Depuis le temps que j'attendais ça. Ça change enfin des vaisseaux spatiaux et autres barbares débiles qui ne montrent que violence et désolation à nos chères têtes blondes, et...
Pouf, pouf.
Soyons sérieux cinq minutes : franchement un jeu de roulette sur ordinateur, ça intéresse qui ? Allons, allons, me susure tendrement Mireille, dans l'oreille, (la gauche parce que la droite est bouchée par une boule Quies que je n'ai pas réussi à enlever), ne soyons pas sectaire, mon cher Setph, Shept, Phets, Tesph... Stéphane. Et de rajouter : Va, mon fils, et teste ce jeu de manière totalement impartiale.
Soit.
Or donc, chacun des six joueurs possible, après avoir misé (pair, impair, noir, rouge, passe, manque, etc.), fait tourner la roulette, et si la boule s'arrête sur le bon numéro, on gagne. Ça, c'est la roulette. Dans le jeu, c'est pareil. Pour miser, on tire avec la souris. Les plaques... Pardon, y 'a un point en trop. Je recommence : pour miser, on tire avec la souris les plaques depuis son porte-monnaie jusqu'au tapis. Ensuite, on lance la roulette. C'est d'ailleurs le meilleur moment du jeu : la séquence, entièrement digitalisée, est du plus bel effet. Et puis on recommence, jusqu'au banco ou l'envie de pipi.
Bon, moi j'aime pas la roulette. Pas plus que je n'aime les jeux de hasard ou de chance sur micro, puisque par définition, le hasard n'existe pas dans un micro. Mais si certains veulent remplacer leur week-end au casino de Deauville par *Casino Roulette*, après tout pourquoi pas ?



ST

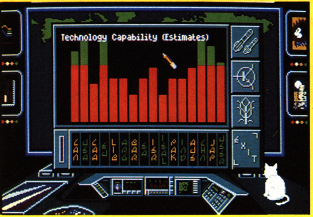


Ehtsp

ARMAGEDDON MAN

MARTECH - STRATEGIE/SIMULATION

ST



Voici une création qui rappelle par son principe le bon vieux « Kingdom ». Dans *Armageddon Man*, vous représentez l'ultime responsable du monde en 2032. Votre métier, en tant que dirigeant suprême de l'UNN (Union des nations nucléaires) est de gérer intelligemment les rapports économiques, politiques, militaires entre les seize nations nucléarisées qui ont survécu jusqu'ici.
Utilisez les ressources des satellites de reconnaissance, de stations laser SDI, de votre propre armée, enfin de beaucoup de diplomacie pour maintenir la paix. Si la situation s'envenime, beaucoup de pays n'hésiteront pas à déclencher une guerre nucléaire qui par escalade, mènera peut-être au conflit ultime : l'armageddon. Cette situation est une réussite honorable dans l'ensemble.



Ybag Andy



IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST









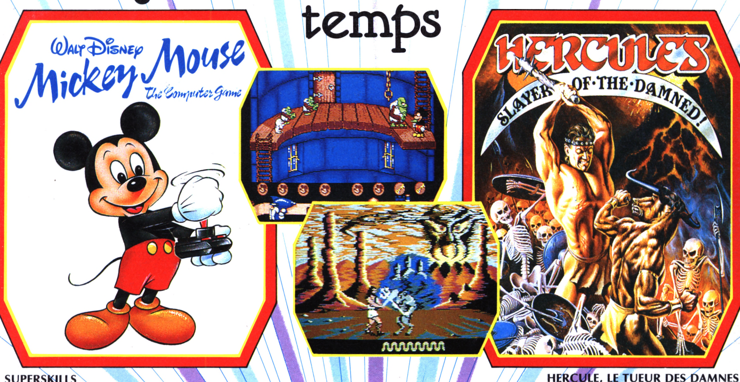
LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

DREAM-UP 45.84.29.79

Toujours en avance sur leur temps



SUPERSKILLS
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum Cassette/+3 Disque
Amstrad Cassette/Disque

HERCULE, LE TUEUR DES DAMNES
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum Cassette/+3 Disque
Amstrad Cassette/Disque
MSX Cassette
Atari ST Disque

GREMLIN

Ne ratez pas ces quatre nouvelles sorties des créateurs des jeux les plus originaux et passionnants de tous les temps.

MICKEY MOUSE
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum Cassette/+3 Disque
Amstrad Cassette/Disque
Amiga Disque
Atari ST Disque

Devenez un guerrier du passé dans HERCULES, aidez MICKEY MOUSE à sauver la baguette magique de Merlin du chateau enchanté de Disney. Améliorez vos talents de footballer avec l'aide de GARY LINEKER, vedette du football européen, ou amusez-vous avec SKATECRAZY, un jeu composé de deux jeux différents, le "Car Park Challenge" et le "Championship Course."

SKATE CRAZY
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum Cassette/+3 Disque
Amstrad Cassette/Disque

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

